HAGGREN • LARSSON • NORDWALL • WIDING



ARTES PARTICIPATIVAS

NPLARP • PROVOCARE

Em memória de Elge Larsson.

ARTES PARTICIPATIVAS

Kristoffer Haggren • Elge Larsson
Leo Nordwall • Gabriel Widing

1ª Edição

Votorantim
Provocare Editora
2021

Artes Participativas

EDIÇÃO Miriam Cristina Carlos Silva & Luiz Falcão
TRADUÇÃO Tadeu Rodrigues Iuama
REVISÃO Isabella Pichiguelli

CAPA E DIAGRAMAÇÃO Luiz Falcão *após* Leo Nordwall e Gabriel Widing
IMAGEM DE CAPA *As rosas de Heliogábalo*, Sir Lawrence Alma-Tadema, 1888

A786 Artes Participativas / Kristoffer Haggren ... [et al.] ; tradução de Tadeu Rodrigues Iuama. – 1. ed. – Votorantim: Provocare, 2021. – 156p.

Título original: Deltagarkultur

ISBN 978-65-00-25973-5

1. Artes. 2. Comunicação. 3. Cultura. 4. Artes Participativas. I. Título.

CDD 7.06
CDU 707

Ficha elaborada pela Bibliotecária Ana Caroline Mendonça de Barros CRB8-9028

Traduzido de Deltagarkultur,
um livro de Kristoffer Haggren, Elge Larsson, Leo Nordwall e Gabriel Widing do Interacting Arts 2008; edição digital 2009; edição brasileira 2021.

PROVOCARE EDITORA
Rua João Walter, nº 289, sala 3
Votorantim - São Paulo
(11) 996 031 010 | (55) 3247 1010

NPLARP

São Paulo - São Paulo
www.nplarp.com.br

SUMÁRIO

PREFÁCIO

Duas mensagens.

Em uma era pautada pela hiperconexão, foi esse o contato direto que eu tive com Elge Larsson, um dos autores dessa obra que você agora tem acesso em português. Era outubro de 2016, e falar um pouco sobre esse mês me parece o jeito mais acertado de começar a apresentar o livro.

No meio do mês, havia defendido minha dissertação de mestrado. *Deltagarkultur* já havia surgido como uma das referências da pesquisa, vide uma citação em outro texto aqui, uma tradução de um trecho via *Google Tradutor* acolá. No dia da minha defesa, comemorando, conversava com o Luiz Falcão e o Luiz Prado e, em algum momento, surgiu o assunto de como esse livro parecia um referencial precioso de ser aprofundado. Foi o Falcão quem me apresentou o livro - em uma versão em inglês que permanece inédita, só tendo circulado nos bastidores - e o desejo de traduzi-lo.

No final do mês, decidi enviar mensagem para Elge Larsson. Dos quatro autores, Elge era o que eu mais tinha afinidade: era fascinado por seus textos disponíveis nos livros da *Knutpunkt*, conferência nórdica sobre larp. Ele respondeu

prontamente e enviou o rascunho da versão em inglês. O chamado da aventura estava ali.

No ano seguinte, ingressei no doutorado. *Deltagarkultur* permanecia sempre por perto. Mas as demandas de estudar/pesquisar em outra cidade me impediam de traduzir com o afinco que a obra, agora já devorada, pedia. Um rascunho da versão em português, feito a partir do rascunho da versão em inglês, me acompanhava. Sempre. Naquela altura, já tinha noção da dimensão do poder daquele/desse texto.

O tempo passou. No final de 2018, as idas e vindas para outra cidade aliviaram. Ao mesmo tempo, já existia a certeza de que *Deltagarkultur* seria central em minha pesquisa. Juntos, esses dois fatores me fizeram voltar, dessa vez mergulhado de cabeça, para a tradução do texto. De lá para cá, o texto foi lido, relido, readequado, revisado, redescoberto e, por fim, revelado.

Vá em frente!

Essa foi a primeira das mensagens de Elge, quando lhe perguntei sobre a possibilidade de traduzir e, quem sabe, publicar *Deltagarkultur*. Mal eu sabia, na época, que talvez “vá em frente!”, desse jeito, com exclamação no final, seja a melhor maneira de definir o que significa participar. Participar é ir em frente, com entusiasmo, tomar parte, agir. “Vá em frente!” talvez seja uma frase pouco adequada para se referir ao espectador ou ao interator. Mas certamente é cabível para definir o estado de espírito do participante.

Mas participação é uma palavra que vemos aqui e acolá, talvez sem dar a devida atenção. Daí uma das preocupações dos autores: *Cultura Participativa*, tradução literal de *Deltagarkultur*, trazia uma relação ruidosa com o termo ho-

mônimo trabalhado por Henry Jenkins, entre outros autores. Essa obra fala de algo diferente. Por isso, já no rascunho da versão em inglês, a sugestão era que o título passasse a ser *Artes Participativas* - sugestão prontamente acatada.

Ir em frente, com exclamação, parece retomar, em alguma medida, a *méthexis* platônica - une, sem confundir. Comunica. Mas ir em frente, com exclamação, também carrega um pouco da transgressão e do vanguardismo por vezes envolvidos com a arte. Expansora de universos, diria Vilém Flusser. Por isso, uma ideia de arte participativa parece corresponder mais com o que os autores propõem do que a estabilidade/estagnação/sedentarização que, por vezes, a palavra cultura evoca. Uma ideia de arte participativa, para além da arte de galeria, mas como condição da vida cotidiana, envolve tanto a tomada do poder de ação outrora destituído dos indivíduos quanto da transgressão que isso causa nos modelos hegemonicamente vigentes. Um livro perigoso para os tempos em que vivemos. Perigoso porque aventa possibilidades. Perigoso porque carrega esperança. Experiência e perigo, é sempre bom lembrar, carregam a mesma raiz. É um livro que convida a experimentar - não apenas as palavras aqui registradas mas, sobretudo, o mundo que nos cerca. Trocar a posição de espectador/interator da realidade por participante é um convite - talvez o mais contundente deles - ao levante de Hakim Bey.

Vou enviar-lhe a tradução em inglês que temos e estou realmente ansioso para ser incomodado por perguntas

Essa foi a segunda, e última, mensagem que recebi de Elge. Havia dito a ele que, apesar do interesse em traduzir, um dos grandes problemas que se apresentava era que eu

não falava sueco. A versão em inglês era um rascunho, cuja compreensão por vezes não era plenamente possível. Nessas horas, era preciso recorrer a versão em sueco, generosamente disponibilizada gratuitamente (generosidade que, desde o começo, decidimos honrar na versão brasileira), e a ferramentas de tradução online. Dúvidas seriam inevitáveis, e eu adverti que era possível que eu lhe incomodasse várias vezes com elas.

Mas não foi possível incomodar Elge nenhuma vez. No início de novembro de 2016, Elge "finalmente transgrediu a realidade física", como postou Mike Pohjola. E isso alterou significativamente a versão brasileira. Em primeiro lugar, de maneira mais óbvia, porque eu não pude incomodar um dos autores, aquele de quem eu me sentia mais próximo, com minhas dúvidas. Mas vai além disso.

Foi pela voz polifônica de Míriam Cris Carlos Silva, em coro com Iuri Lotman e outros do bando de pessoas que pensaram sobre a questão, que ouvi, pela primeira vez, que "toda tradução é uma traição". Mas, no contexto dessa obra, traduzir também pode significar participar. Em dado momento, sentia que já participava da obra. "Será que aqui os autores estão falando de contrato social, no sentido empregado por Rousseau, ou será que acordo cabe melhor?". "Arte espectativa, com S mesmo, que se refere àquilo que é do espectador, fica estranho em português. Melhor colocar espetacular, situando a obra como algo que dialoga com Guy Debord". Essas são apenas algumas das questões que me atravessaram. Não conseguiria elencar todas porque várias delas nem chegaram a ser formuladas conscientemente. Longe de me entender como cocriador da obra, me aproximo mais da noção de saltador - toda tradução, para Flusser, é um salto sobre o abismo que separa duas realida-

des/línguas diferentes. Minha participação, nessa obra, foi trazer *Deltagarkultur* para a realidade brasileira. A mesma realidade que Oswald de Andrade afirmava ser permeada por uma consciência participante. *Deltagar, or not Deltagar that is the question*.

Foi, (in)seguramente, um processo participativo. Dos infindáveis e valiosíssimos diálogos com o Luiz Falcão (e da paixão contagiante que ele deposita nessa obra) e o Luiz Prado. Do grupo de estudos sobre o texto com a Clara Nolasco, o Renato Gutierres e a Camilla Abreu. Dos afetos causados pela obra, compartilhados com/por Vanessa Heidemann. Da revisão cuidadosa da Isabella Pichiguelli. Da validação (acadêmica, mas também de cosmovisão) da Míriam Cris Carlos. Todos participantes.

A alegria de ter feito parte disso é prova de que participar, no fundo, é ir em frente (com exclamação). A você que está com esse livro em mãos, estendo o convite que um dia Elge Larsson (1944-2016) me fez: *vá em frente!*

Tadeu Rodrigues Iuama
Julho de 2021

OBSERVAÇÕES INTRODUTÓRIAS

Artes participativas! é escrito a partir de algumas premissas simples. Valorizamos conversas, estruturas democráticas e improvisações. Assim, este livro não é para aqueles tentados por altos pedestais, líderes autoritários e confortáveis sofás de TV. Nem é um abraço para todas as pessoas artísticas, mas sim um apelo para outra forma de pensar sobre arte, mídia e cultura.

Formulamos nossa base teórica nos três primeiros capítulos, enquanto os seguintes descrevem algumas de suas consequências. Estes estão longe de ser completos: esperamos que outros possam processar e explorar particularidades culturais, bem como questões sociais usando nosso modelo de pensamento.

No primeiro capítulo, definimos os conceitos básicos utilizados em nossa crítica: estímulo, acordo e mídia. Também apresentamos nossa visão sobre a divisão profunda, no campo cultural, entre produtores e consumidores. Com pinceladas arrojadas, o segundo capítulo pinta uma imagem da forma como o espetáculo tornou-se a principal estrutura de mídia em nossa cultura e quais os problemas que isto impli-

ca. O terceiro capítulo do livro apresenta um modelo para analisar obras de arte e mídia que, de uma forma ou de outra, reivindicam ser interativas ou participativas – uma tentativa de descobrir o que a participação realmente significa.

A partir dessa base, o quarto capítulo descreve as formas pelas quais os papéis do espectador, do artista e do crítico são alterados e problematizados nas artes participativas. O capítulo cinco continua a discussão em torno de temas como a produção social da consciência, tanto em termos gerais quanto no sistema educacional.

O sexto capítulo discute a *Gesamtkunstwerk* como ideal e as possibilidades de realizá-la com métodos participativos. O capítulo sete investiga a realidade como construção social e acordo midiático, bem como nossas posições em tal "realidade". O apêndice discute métodos para criar formas de expressão orientadas pela participação.

O conceito de participação nos faz conscientizar da tensão inerente e da estrutura elitista das artes espetaculares. Embora a ideia de que a arte possa e deva ser criada por todos tenha uma longa tradição, muitas vezes é marginalizada pelas fantasias do gênio criativo. Mas algo aconteceu. Novas formas de expressão desafiam as teorias da arte tradicionais e suas instituições privilegiadas. Quando a participação é usada como princípio promulgante, uma nova arena cultural se abre para "a pessoa comum", como um sujeito ativo e criativo.

Embora isso não seja essencialmente novo (os processos participativos sempre existiram em maior ou menor grau), o fato é que houve poucas tentativas sérias de analisar o que implica a participação nas possibilidades artísticas, ou que consequências sociais tal práxis pode suscitar. Que tipo de mensagem artística é transmitida nas formas recorrentes não participativas? A posição do espectador é neutra, ou

mesmo natural? Nós pensamos que não. Esse é o principal motivo para escrever este livro.

Escolhemos não buscar legitimidade em longas listas de referências; nós pensamos que nossos argumentos podem se sustentar sozinhos. Claro que isso não significa que todos os nossos pensamentos são novos ou únicos, mas enumerar todas as nossas fontes de inspiração correria o risco de enganar e distrair, mais do que recompensar. Estamos tentando discernir estruturas ao invés de exemplificar e, portanto, de mencionar apenas algumas obras de arte específicas.

Nossos pensamentos provêm principalmente de nossas próprias experiências como produtores e consumidores de mídias espetaculares e participativas. Muitas vezes, encontramos perspectivas limitadas e confusas nas discussões sobre a participação.

Artes participativas! foi escrito em uma colaboração contínua de quatro autores, o que torna impossível apontar para qualquer pessoa por trás dos diferentes capítulos. O resultado desse processo é de qualquer forma um produto que é imediatamente integrado pela cultura espetacular. Nosso processo de comunicação foi, portanto, marcado em um texto imutável. Talvez a nossa hipocrisia seja o que salva esse livro do dogmatismo.

Alguns anos já passaram desde que publicamos este livro em sueco (*Deltagarkultur*, Korpen Förlag: 2008). Mesmo que o tempo tenha passado e algumas coisas estejam diferentes, pensamos que ainda é relevante para a presente data e possui a capacidade de inspirar uma nova discussão.

Kristoffer Haggren, Elge Larsson,
Leo Nordwall, Gabriel Widing
Interacting Arts, 2013

1

OLHE – NÃO TOQUE

As formas estabelecidas de expressão cultural, tais como artes plásticas, literatura, teatro, arquitetura, ópera, balé, circo, eventos esportivos, filmes, fotografia, música, escultura, performance, anúncios publicitários e mídia de massa, possuem a mesma estrutura midiática. Essa estrutura define todas as formas de cultura espetacular – a separação entre produtor e consumidor, uma relação em que poucos produzem estímulos para muitos.

Todas as formas de mídia se manifestam como estímulos sugestivos. Os filmes são compostos de imagens projetadas e falas, efeitos de áudio e músicas. Os livros fornecem seus estímulos de leitor na forma de texto, mas também com tipografia, ilustrações e a sensação tátil de um "livro". Uma escultura dá impressões visuais tridimensionais perceptivas de seu "material, cor e textura". As pinturas usam impressões visuais formadas pela combinação de cor, superfície e textura – ou falta de textura. Todos esses elementos são estímulos: coisas que podem ser percebidas.

As realidades que experimentamos são constituídas pela forma como percebemos, compreendemos e relacionamos

esses estímulos. Diferentes indivíduos os experimentam e interpretam de forma diferente. A maneira como uma experiência subjetiva se manifesta a um perceptor específico depende do próprio perceptor e da forma como os estímulos reais são formados. Um estímulo como "imagem de uma salsicha" será experimentado e entendido de forma diferente por um vegano, um psicanalista e um vendedor de cachorros-quentes. Apesar dessas diferentes interpretações, todas as obras de arte são constituídas por estímulos, formulados com a intenção de proporcionar ao receptor uma certa experiência. A presunção aqui é que pessoas diferentes têm formas semelhantes de perceber a realidade. Além da nossa perceptividade humana, existem padrões de interpretação culturalmente transferidos que nos permitem "ler" essas obras. Se não o fizéssemos, todas as obras de arte e símbolos seriam completamente incompreensíveis.

Consideramos uma mídia como sendo um contrato ou acordo social explícito ou implícito – cultural e técnico – sobre os tipos de estímulos que a constituem e sobre como estes serão produzidos, transferidos e recebidos. No cinema, o sabor da pipoca não faz parte da mídia "filme", mas pode ser parte do acordo social "ir ao cinema", que inclui o próprio filme, bem como a configuração arquitetônica dos assentos confortáveis e o design de interiores. A luz é, necessariamente, uma parte da mídia filme, da mesma forma que a mídia filme faz parte integrante de uma visita ao cinema.

Em mídias da cultura espetacular, o papel do produtor é criar estímulos. O papel do consumidor é recebê-los. A comunicação é direcionada de uma maneira única: quando olhamos para uma obra de arte, vamos ao teatro ou vemos um filme, nós devemos permanecer meros espectadores. Se pintarmos nas peças da galeria, tocarmos a harmônica

durante um show ou subirmos no palco de teatro gritando "Hamlet – Não!", estaremos em violação dos acordos prevalecentes daquelas mídias específicas. Tais crimes contra o protocolo são geralmente punidos com alguma forma de redução da posição social, tais como definir o perpetrador como um barulhento turbulento ou chamar a polícia.

Toda estrutura midiática constitui uma relação: quem produz estímulos para quem? Ser capaz de controlar a forma dos estímulos significa ter uma forte influência na experiência do receptor. Em outras palavras, as relações midiáticas são sempre relações de poder. Os meios de comunicação estruturados como uma comunicação unidirecional são assimétricos – e autoritários.

A menos que os produtores de arte redefinam os acordos midiáticos, eles são tão irrevogavelmente apanhados dentro dos limites de uma estrutura de poder predefinida quanto seu público. Ignorantes – ou indiferentes – os produtores se tornam manipuladores cegos, déspotas ignorantes que nem podem ver o trono em que estão sentados. Um produtor desse tipo está em posição de poder em relação ao consumidor, mas também é dominado pela estrutura da própria mídia. Assim, uma compreensão das estruturas midiáticas é crucial para quem procura redefinir suas relações de poder imanentes.

Os acordos de uma mídia específica podem ser mais ou menos restritos em relação aos papéis de produtor e consumidor, como os estímulos podem ser distribuídos dentro dos limites da mídia e quais tipos de estímulos podem ser considerados parte dela. Hoje, a maioria dos tipos de mídia que são imediatamente reconhecidos como mídia tem uma estrutura rígida, restritiva e orientada ao espectador, em que os papéis, bem como a transferência e seleção de

estímulos, são estritamente definidos. Nós reconhecemos uma pintura quando vemos uma.

Quanto mais flexível o acordo, mais difícil se faz reconhecer uma mídia como tal. Se as especificidades da mídia forem amplamente definidas, será mais difícil identificá-la. Se um homem engraçado está distribuindo balões, trata-se de um *happening*, uma performance na vida cotidiana com pessoas agindo como de costume, um evento de marketing, uma instalação sem objetos ou uma forma bastante estranha de arte abstrata?

A distribuição e adaptação de obras pode ser considerada como parte do processo de produção. A galeria de arte é muitas vezes presumida no acordo midiático de como se relacionar com a arte. Em nossa análise, consideramos tudo o que acontece antes da reunião real entre estímulos e audiência como incluído no conceito de produção.

Os acordos que pertencem a diferentes mídias também regem a recepção delas. Incluída na ópera, no teatro, na galeria de arte, no jornal etc., está uma exortação implícita: esta é a abordagem apropriada para esse tipo de mídia.

A pintura deve ser intocável. O áudio digitalizado num CD é inscrito para sempre em uma fina folha prateada. O escritor nunca consulta as notas marginais de um leitor. O diretor de cinema não escuta o aplauso da plateia. O ator se distanciou do auditório com um palco. Às vezes, você vê um palco que não tem nenhuma função prática, exercendo uma função meramente simbólica. Uma linha de giz desenhada no chão para marcar os limites de um palco não torna os atores fisicamente mais visíveis ou audíveis. Em vez disso, significa um limite inviolável entre artista e espectador – o que em si mesmo serve para gerar atenção ao conjunto no palco. O objetivo do palco é amplificar o

acordo interno implícito entre aqueles que atuam e aqueles que não o fazem.

Ser consagrado, elevado ao cargo de produtor de estímulos, é um sonho de muitos consumidores. Isso acontece porque eles preferem moldar a realidade, em vez de serem moldados por ela? Ou eles buscam o reconhecimento desta posição elevada? Infelizmente, a maioria das pessoas nunca recebe seus quinze minutos de fama, pois a cultura espetacular estipula que muitos devem contemplar os poucos.

Embora as manifestações públicas da cultura espetacular, tais como peças de teatro, exposições ou romances, muitas vezes encontrem réplicas, críticas e outras respostas, essas não são de fato parte da obra original, mas sim confinadas a uma mídia comentarista, derivada. Esses tipos de reações geralmente obedecem à mesma estrutura autoritária da mídia que estão comentando. Somente com grande dificuldade são capazes de funcionar como uma crítica estrutural, pois tendem a reproduzir a própria estrutura da mídia que são designados para criticar.

O livro em sua mão é um exemplo disso: critica a cultura espetacular, mas é em si uma parte disso. Se discutimos os acordos midiáticos de espaço público, arte, cinema, palestras ou escritas, o mesmo princípio estético corre como uma cortina de ferro através da cultura ocidental: *olhe - não toque*.

2

O ENCANTAMENTO DESESPERADO DA CULTURA ESPETACULAR

Vivemos em paralisia de abundância. Tudo é verdadeiro, e nada é. Tudo é permitido, todas as expressões são possíveis, todos os sonhos podem ser cumpridos.

No entanto, não deve ser difícil separar as verdades antigas das novas tendências. Nós sabemos que você não deveria bater em crianças, sabemos que não há mais peixes no mar, sabemos que os ricos vivem dos pobres. Nós sabemos que o mundo vai acabar. E, no entanto, maio de 1968 é sentido como um sonho distante, uma história infantil de uma época em que as pessoas acreditavam em contos de fadas. Menos ainda, o "J'accuse!" de Zola parece ser uma história sobre a luta de Davi contra Golias; em vez disso, lembra-nos de quão pequeno e fácil entender o mundo já foi.

UM MUNDO PERDIDO

Ah, sim, certa vez todos nós habitamos o mesmo mundo e achamos que poderíamos gerenciá-lo. Agora, vivemos no

mundo das dez mil coisas, somos cegados por sua multiplicidade cintilante e, onde quer que olhemos, tudo o que podemos ver são os sonhos narcotizantes dos vendedores.

A geração irônica cansou-se de seus próprios cinismos, as grandes narrativas foram contadas. Vagamos pela margem, sem rumo, esperando pelo barco que deveríamos ter construído.

Mas há pedras em vez de pão! O mundo está cheio de aclamações alegres, carros brilhantes, músicas lânguidas, manchetes suculentas, toda a lista! Pelos céus, há incessantes torrentes de guerras em vídeo, filmes nos cinemas, arte em museus e livros nas telas. Certamente, há muito para se alegrar, exceto pelos poderes estabelecidos, os poderes que assustam e não esquecem que o mundo está melhorando: a mortalidade infantil em todo o mundo está reduzindo e há mais e mais lugares onde os pobres conseguem água sem ter que vender suas filhas para a indústria de bordéis.

Claro, as coisas podem melhorar em alguns lugares, mas nos quais piora – o quão ruim pode ficar?

Esta é a cultura espetacular.

CULTURA – ISSO SIM, É ALGUMA COISA

Era uma vez – vamos começar lá – era uma vez, pessoas acreditavam que a cultura significava cultivo, porque isso era o que significava e as pessoas acreditavam no significado das palavras. Eles acreditavam que você cultivou a si mesmo, que você se tornou uma "pessoa melhor" se você obteve sua dose diária de cultura. Era verdade, as pessoas vivem pelos pensamentos uns dos outros e as pessoas que são nutridas

por bons pensamentos podem pensar melhor os próprios pensamentos. E, apesar disso, não era verdade, a cultura tornou-se uma cerca que separava pobres de ricos, brancos de negros, homens de mulheres e poderosos de impotentes.

O tempo passou, os tempos mudaram e, de repente, havia livros e dispositivos de rádio e aparelhos elétricos que lançavam cultura a todos que quisessem. Aqueles que precisam de cercas culturais terão de construí-las para se manter separados, pois todos podem se vestir de maneira idêntica.

Mas, uau, há muita cultura, com certeza! Olhe-a aqui e olhe-a lá, olhe para a frente e fique assim, os olhos da audiência estão surgindo de todas as formas, e não passa um dia sem o surgimento de novas e estranhas formas de expressão. Mas, uma vez que o público nunca deve ser nada além de uma audiência, as experiências raramente representam mais do que uma sensação de inquietação. Tal cultura não pode dar mais do que breves pontapés emocionais e, portanto, força os artistas a usarem mais violência, sexo bizarro e alto-falantes ainda maiores para atrair uma audiência.

Hoje em dia, tudo deve ser engraçado. Se é entediante, deixa de ser engraçado. Políticas engraçadas, cultura engraçada, pessoas engraçadas fazendo coisas engraçadas, certificando-se de que estamos nos divertindo, porque se não nos divertimos, estamos entediados. E isso não é divertido.

Plus ça change, plus c'est la même chose. Quanto mais cultura, mais mídia, mais canais de TV, quanto mais tudo, tudo parece cada vez mais com todo o resto. Mesmo os comportamentos mais perturbadores e bizarros foram abarcados por boas maneiras e curiosa benevolência, "muito interessante, de fato".

Muitos séculos se passaram desde que os participantes dos rituais se transformaram em espectadores, e então não

demorou para que todos estivessem sentados e observassem missas sagradas, teatro, dança, música e poesia. Eventualmente, todos se tornaram telespectadores que voluntariamente se deixaram ser seduzidos por caças às focas, fome, genocídio e *Histórias Emocionantes, Fotos Chocantes*, bala na cabeça, faca na garganta, pênis na vagina e magníficas bombas inteligentes – agora voltamos ao Coliseu onde os *Gladiadores* passam por aí com leões e mártires, sangue fluindo através da tela enquanto as famílias se reúnem todas as noites com línguas ávidas para o banquete vampiresco e, como espectador, é claro que o indivíduo pode ver QUALQUER COISA e isso é algo que você só precisa assistir e, como espectador, é claro que o indivíduo pode concordar com QUALQUER COISA e é preciso ter permissão para fazer isso, é um maldito direito humano poder ser um espectador de tudo o que está acontecendo, caso contrário não se sabe o que está acontecendo e então você nunca saberá o que pode acontecer.

Mas nada está acontecendo, todos adormeceram diante das telas.

Se você estiver no clima, como você pode estar às vezes, você pode pensar que alguém quer isso dessa maneira. Se você estiver olhando através desses óculos, como às vezes faz, você pode ver que alguém se beneficia de tudo isso. Mas por que se preocupar com pensamentos tão pesados (especialmente porque eles são tão deprimentes que você só quer se esconder sob o cobertor) quando essa sopa tem tantos cozimentos, raízes tão profundas, uma história tão longa, que é impossível escolher o Vilão? Seria adorável ter um Vilão! Me dê apenas um Vilão apropriado e eu vou mudar o mundo. Com um Vilão e uma conspiração, eu posso explicar tudo.

Mas o Vilão deixou o palco e os heróis esqueceram o caminho para a floresta das aventuras. Claro que todo mundo quer heróis, me dê apenas um herói e eu vou sacudir o seu mundo, mas os heróis em demanda hoje estão em trajes bem-acabados de Exterminador com grandes canhões, bolsos fundos, planos de opções de bônus, apertos de mão dourados, cinquenta e seis dentes cintilantes e autógrafos pré-escritos, badabim, badabum. O que é mais importante para um herói de hoje é que você pode olhá-lo, desde que ele não seja sério, desde que ele não seja muito real.

E quem se atreve a assumir o papel do herói, aventurando-se na noite escura da alma para buscar a compreensão de que irá abandonar a humanidade das cascatas entorpecentes da economia da experiência – quem realmente se atreve a ser valoroso?

Mas talvez devêssemos nos tornar sérios? É isso? Deixar de brincadeira e apontar com todos os dedos, explicar de forma lenta e pensativa que as coisas estão realmente ferradas e que estamos terrivelmente assustados.

Esta é a cultura espetacular.
E você não escreveu esse livro.

SOBRE A SEDAÇÃO COMERCIALMENTE FORNECIDA

Agora, as teorias da conspiração estão novamente rastejando de volta. Existe realmente alguém que quer isso assim? São Paulo caminhou pelo Mediterrâneo a pé e falou com a própria boca, para uma pessoa depois da outra. Depois de dar algumas voltas, isso tornou-se uma igreja que ainda está de pé.

Agora, há programas de TV, Internet, rádio, smartphones, antenas de satélite e máquinas Xerox, mas poucos conseguem dizer algo duradouro.

Certamente, é peculiar, se você pensar por sete segundos, que se pode ganhar tanto dinheiro neste mundo vendendo sonhos, entretenimento e preocupação. A necessidade de esquecer essa assim chamada realidade parece ser francamente insaciável. Estamos tentando esquecer que estamos impotentes – incapazes de afetar qualquer coisa? Como recompensa pelo nosso trabalho assalariado, podemos comprar o esquecimento fabricado por outros trabalhadores assalariados impotentes que, por sua vez, podem comprar o esquecimento fabricado por outros trabalhadores assalariados impotentes que por sua vez…

Fora a peculiaridade de muitas vezes querermos esquecer a realidade (certamente somos destinados a uma vida ativa, não para o sono), é bastante estranho que as pessoas não consigam criar seu próprio entretenimento. Mas alguém nos enganou para que pensássemos que somos incapazes, que outras pessoas são capazes e que a grama é sempre verde no outro lado da tela.

Tudo bem, o indivíduo tem o direito de ser preguiçoso e deixar os violinistas fornecerem as músicas, afinal todos não sabem como fazer tudo, mas o fato de que muitos acreditam que eles não podem fazer nada não é somente estranho, é super-mega-místico, é mesmo um ardil, alguém está se beneficiando disso. Bem, aqueles que ganham o fazem porque acreditamos que não somos bons o suficiente, mas quem nos enganou para pensarmos isso?

Podemos fazer algo sobre isso? Para mudar a história, devemos entender o que está acontecendo. Compreender

por que muitos de nós (não você, é claro) achamos imperativo encher seus olhos e cérebros com infinitas novelas, escondendo o fato de que absolutamente nada está acontecendo e que eles não estão realizando nada. Existe uma razão pela qual a principal crítica alavancada contra os consumidores de *reality shows* é: "Vá viver!" – qual seria a razão disso? (A primeira resposta correta será recompensada com autoestima irônica).

As cascatas de ópio da fábrica de sonhos são apenas uma peça pequena em um quebra-cabeças muito maior. O que torna difícil sair da jaula de aço é que nem percebemos as barras.

Mas o que é realmente medonho, abismalmente horrível, desagradável, é que somos nós mesmos que escolhemos dedicar nossos dias, noites e curtas vidinhas para entorpecermo-nos com o buffet de rodízio da cultura espetacular: sente-se aqui, assista o filme e observe as aventuras fantásticas de outras pessoas, venha ao teatro e ouça os diálogos de outras pessoas, vá ao concerto e ouça a música de outras pessoas, leia este livro e seja preenchido com as palavras de outras pessoas. É uma maravilha se é realmente você dançando nas luzes cintilantes do globo espelhado, e quem você se torna uma vez que você finalmente acabou na cama com o objeto de seu desejo?

Se a sua cabeça estiver preenchida com as imagens da cultura espetacular quando você abraça alguém especial, provavelmente não é você quem está acariciando e sendo acariciado; entre você e seu amor jaz uma membrana midiática intrusiva de uma foda olímpica ou imagens descabeçadas do que é um homem e uma mulher. E para onde você vai se você não deseja viver no mundo dessas imagens?

A cultura espetacular se tornar a esfera cultural estabelecida dificilmente é um acaso. Os Estados fizeram bom uso das tecnologias de radiodifusão para organizar e homogeneizar as massas. A demanda capitalista por um crescimento econômico cada vez maior encontrou uma mercadoria conveniente e rentável: a cultura espetacular.

É maravilhoso ter mercadorias que não apenas sinalizam felicidade, distração e status social, mas que também precisam ser substituídas por novas para manter o efeito; nós constantemente precisamos de entretenimento novo e parafernália normativa nova. A mercadoria cultural é, dessa forma, perfeitamente adequada às esteiras de produção, facilmente produzidas em massa, reproduzidas e distribuídas.

Numa mão, a necessidade de sedação. Na outra, os traficantes de sedação. Não importa quem começou, estamos aqui agora, o que devemos fazer? Qualquer um que anseie por sedação nunca deveria ter pego este livro e agora tem a opção de largá-lo. Leia os tabloides, assista TV. Isso vai fazer você se sentir melhor, não vai? Este livro nunca o salvará.

A necessidade por tal distração tem suas raízes em nossa psico-história, mas você provavelmente sabe melhor o quão verdadeiro isso é para você. A maioria de nós nunca se tornou realmente feliz. Nós não nos tornamos pessoas criativas, autônomas, fortes e despreocupadas que vivem vidas ricas em que cumprimos nossos sonhos. É tão doloroso que nos sedamos de bom grado.

Então, é fabulosamente maravilhoso que existam tantas gravadoras de música, estúdios de cinema, editoras de livros, agências de propaganda, diretores de teatro, artistas e produtores de TV, que não querem nada além de nos dar uma experiência maravilhosa depois da outra!

Então, deixe os bons momentos rolarem! Tudo que reluz é ouro. Dá ouro, pelo menos. Para algumas pessoas, pelo menos.

Esta é a cultura espetacular.
Mas você pode pensar por si mesmo.

EXISTE ESPERANÇA?

A modernidade nos disse que tomávamos o poder sobre a realidade depois de milhares de anos sob o domínio da natureza e da crença supersticiosa – enfim, livres! Na verdade, nós perdemos o poder sobre a realidade porque não entendemos que o observador afeta a observação.

Os problemas raramente podem ser resolvidos dentro das estruturas que os criaram. A pós-modernidade, no entanto, mudou a perspectiva para que pudéssemos observar as estruturas do sistema de novas maneiras. Assim, com essas novas experiências em mãos, nos foram dadas novas possibilidades para abordar os problemas – se quisermos.

A compreensão pós-moderna é de que o mundo se apresenta de forma diferente para cada sujeito porque o mundo é diferente para todos. A percepção que tenho da "realidade" baseia-se não apenas na natureza física da realidade, mas também em minhas crenças, meu idioma – os mapas que uso. Minha realidade é determinada pelos meus mapas. Sua realidade está determinada pelos seus mapas. Os mapas de quem estão certos?

Como os próprios cartógrafos nunca apareceram no mapa da modernidade, não tínhamos nenhum uso particular disso; não havia nenhum ponto vermelho com as palavras "Você está aqui". Uma vez que essa realização se afundou,

todas as direções se tornaram semelhantes e amaldiçoamos a pós-modernidade, que nos jogou no oceano onde todas as bússolas apontam onde quer que gostem.

No mundo pós-moderno, cada questão se transforma em uma questão de quem ou o que está definindo a agenda, está definindo o problema, está desenhando o mapa.

Não há fatos indisputáveis. O mundo não é simples e sem ambiguidade. Pelo contrário – devemos defini-lo, e devemos fazê-lo nós mesmos. Você que está lendo isso, bem como nós que o estamos escrevendo. Ou continuamos como temos feito: uma pequena minoria da população da Terra está consumindo uma grande maioria dos recursos – aqueles que se opõem são certamente extremistas ou terroristas.

Ou –

ESTE ESPAÇO FOI DISPONIBILIZADO PARA PROPAGANDA POLÍTICA.

IMAGINE UM MUNDO MELHOR, UM MUNDO LIVRE, UM MUNDO JUSTO.

AGORA FAÇA O QUE FOR PRECISO.

BEM, VAMOS COLOCAR DESSA FORMA: EXISTE ESPERANÇA?

Neste ponto, alguém poderia começar a falar sobre o Propósito Superior da Cultura. Nós afirmamos que o propósito da cultura é fazer você tomar consciência do mundo em que você mora, mostrar que é possível mudar o mundo e fazer com que você seja corajoso o suficiente para embarcar nessa. Isso não é pedir demais. É seu trabalho mudar o mundo, caso contrário você também pode

ir para casa. Vá para casa e vá dormir, nós o acordaremos quando a Guerra começar.

Mas, com certeza, a tarefa da cultura é também proporcionar conforto, escapismo, entretenimento e outras coisas que não mudam imediatamente nossa existência, mas que talvez – talvez, talvez, talvez – tornam mais fácil suportá-la. Esse tipo de cultura também é necessário, embora não exclusivamente.

É evidente que tipo de cultura essa sociedade produz principalmente (tanto na alta cultura como na cultura popular). As políticas culturais, bem como o comercialismo, dificultam a redefinição e a mudança do mundo em que vivemos. Independentemente do quão radical seja o conteúdo de uma obra de arte, a mídia orientada ao espectador tem uma estrutura fundamental na qual raramente se espera que ele contribua com qualquer coisa. O modelo da cultura espetacular baseia-se no dualismo da modernidade – sujeito e objeto: o receptor é submetido às definições do emissor sem qualquer oportunidade de afetá-la de outra maneira além da sua própria cabeça. Para dizer sem rodeios, pode-se afirmar que a cultura espetacular está trabalhando no mesmo princípio que qualquer outro pensamento totalitário: vós não tereis outros pensamentos antes de mim.

Se observarmos a vida cultural de hoje, nos mais amplos sentidos, quem, então, ousa sugerir que ela nos faz pessoas criativas, autônomas, fortes e livres que vivem ricas vidas em que cumprimos nossos sonhos? Ao contrário, não seriam as varreduras intermitentes de super-heróis em todas telas prateadas, os *jumbotrons* de ensurdecedoras sinfonias bombásticas e a fabricação de tabloides de celebridades copulativas que nos levariam a experimentar nossa pequenez e inabilidades, especialmente porque nossa inferioridade é

construída na própria estrutura social da cultura espetacular? "Eu – Tarzan. Você – Jane.", em que o papel de Jane é promulgar a aprovação, de olhos arregalados, diante do monstro musculoso cujas veias pingam esteroides. É exatamente o mesmo nas fortalezas da alta cultura, não pense de outra forma; só porque há mais enfeites na Ópera, as estruturas não são diferentes.

A cultura espetacular reduz o receptor a ser um receptáculo agradecido pronto para ser preenchido com a elaborada visão do artista – muito lisonjeiro para o último – em pleno alinhamento com a imagem romântica do gênio criativo que, de sua posição elevada acima das massas ignorantes, derrama seus dons de graça. Mas a condição não-dita é o pensamento elitista em termos de governança planejada, onde alguns são vistos como mais aptos ao conhecimento do que outros. Nessa *Neo-Soviet*, governada pelos índices de audiência e pelo sistema de produção e distribuição em massa, o papel do artista como um elevado produtor de sugestões se encaixa perfeitamente.

Mesmo a atividade política, estabelecida ou rebelde, se encaixa nas formas de cultura espetacular quando é filtrada pelos meios de comunicação em massa, empacotando sua visão da realidade em benefício de uma audiência ávida pelo espetáculo. Do mesmo modo, muitas ações de protesto são conduzidas nesse modelo: acredita-se que impacto político é sinônimo de ter uma audiência tão grande quanto possível – assim, as pedras são lançadas e as janelas são destruídas.

Ou talvez os lançadores de pedra tenham razão. Uma vez que os políticos têm a mentalidade de contagem de votos da cultura espetacular como orientação, eles podem ser mais facilmente influenciados por janelas bancárias esmagadas do que por argumentos esmagadores. É razoavelmente provável.

Se esses argumentos soam bem, a cultura participativa pode ser vista não apenas como ervas daninhas feias no jardim bem ordenado da vida cultural (em que se diz que milhares de flores irão florescer), mas sim como a erva curativa que leva o jardineiro a procurar vielas bem-esquadrinhadas. A cultura espetacular tornou-se um labirinto de sebes cujo feitiço nos mantêm cativos; a cultura participativa afasta os arbustos obstrutivos – revelando o horizonte aberto.

Esta é a cultura espetacular.
E o que você pode fazer sobre isso?

PESQUISA

Esse livro pode enfraquecer o domínio da cultura espetacular, ou é só uma voz que berra no deserto, um último sinal de angústia antes do Titanic afundar?

☐ Sim, há esperança

☐ Não, estamos fodidos

Então, finalmente, você teve que pensar ativamente! Não é maravilhoso – como se, de fato, quase significasse alguma coisa?

3

ARTES ESPETACULARES, INTERATIVAS E PARTICIPATIVAS

A cultura espetacular apassivante envolveu-nos em sua obscura cortina de fumaça. Mas há alguns que viram a luz – a luz confundindo nossos sentidos em cegantes uns e zeros. Artistas, empresários e políticos estão, a um ritmo impressionante, construindo novas mídias para expressar suas condições pós-modernas.

Existe uma nova era digital. Um fluxo ilimitado de informações em que todos veem tudo, a aclamada era da comunicação está aqui! Os mundos virtuais apontam para possibilidades que nunca soubemos que sonhamos. A esperança é que, ao transformar os espectadores em operadores de máquinas, eles se sentirão mais envolvidos no funcionamento da nossa sociedade. A tecnologia móvel e em rede certamente nos torna mais envolvidos em uma paisagem comunal da mídia de massa. No entanto, isso não significa que a participação ou a interação dependem do código binário. Por exemplo, uma forma clássica de comunicação

participativa, amplamente conhecida como conversa, foi praticada com sucesso desde o início da linguagem. (Outros meios participativos, como o *Instant Messaging*, não).

O que é novo, então, não é o fenômeno da participação, mas o aumento da utilização da tecnologia para implementar estruturas de mídia interativas e participativas. Computadores, dispositivos móveis e tecnologia de rede se tornaram sinônimo de interatividade, interatividade para interação, interação para participação e participação com empoderamento e liberdade.

Este desenvolvimento poderia ser, potencialmente, um caminho para a influência distribuída, independentemente dessa participação ocorrer em uma arte, em uma rede ou em uma sociedade. Infelizmente, há muita confusão sobre o que implica a participação. Alguns dizem que a participação é presença: se você estiver lá, você está participando. Outros dizem que a observação não é suficiente: a participação é oferecer um conjunto de alternativas para escolher. Nós afirmamos que é mais do que isso. Nós não concordamos com tais definições e questionamos sua utilidade e propósito.

Insistimos em diferenciar entre espetáculo, interatividade e participação. Estas são três estruturas de mídia distintamente diferentes que implicam distribuições de poder distintamente diferentes.

FALSOS PROFETAS

A palavra participação comporta conotações positivas, porque implica uma estrutura democrática aberta em que se oferece, a todos e a cada um, uma parte decisiva do processo. Infelizmente, essas reivindicações democráticas raramente

combinam com as estruturas midiáticas em questão. Essas reivindicações são resultado de ignorância, ingenuidade, indiferença ou manipulação deliberada? Seja qual for o motivo para ocultar o controle dos meios de produção de estímulos, ele beneficia os poderes estabelecidos.

O autor que escreve um livro e depois proclama que "o leitor cria sua própria história", o museu que faz um site multimídia e diz que "clicar em links é participar" ou o político pensando que um X em um formulário de múltipla escolha a cada quatro anos (ou mais) é "participar na democracia": todos são falsos profetas da participação artificial.

O que eles têm em comum é que eles estão fazendo promessas que não podem cumprir – ou porque eles não entendem o que estão prometendo ou porque não desejam autorizar outros a participar. Eles estão presos em um paradigma, estipulando que a não-participação é o padrão de operação de uma mídia. Não acreditamos que isso seja uma coincidência, porque as estruturas de mídia não-participativas centralizam o poder sobre os meios de produção de estímulos.

Presentear o espectador com participação é uma estratégia recorrente implantada para manter o controle sobre a mídia e a visão de mundo comum produzida pelos meios de comunicação de massa. Os produtores de estímulos que discutem a participação quase sempre tentam justificar sua posição reivindicando que sua mídia incentiva a participação, geralmente afirmando que ser espectador é realmente uma forma de participação. A razão provável é que todas essas discussões expõem as estruturas de poder, dado o controle paradigmático-espetacular dos produtores sobre a mídia e seu conteúdo. Uma vez que a noção de participação implica que outra estrutura é possível, os produtores de estímulos

podem sentir o desejo de legitimar seu poder sobre as formas de expressão alegando ou que não ele existe, ou que todos possuímos o mesmo poder.

No mundo conceitual gerado pelos meios de comunicação de massa, certamente há discussões sobre mídia, mas principalmente sobre seu conteúdo – raramente sobre suas estruturas de poder. O discurso sobre o conteúdo das mídias esconde o silêncio sobre suas estruturas autoritárias.

ESPETÁCULO

Ser espectador de um evento é submeter-se a um processo mental, interno e solitário: nossos sentidos percebem estímulos, os interpretamos e criamos uma experiência para nós mesmos. Responder mentalmente a uma obra contemplando o espetáculo no palco ou ponderando as formas de uma escultura pode, com algum esforço, ser considerado como uma forma de participação. O leitor deste livro forma uma compreensão do que está escrito.

Esta não é apenas uma parte essencial do ato espetacular – é também fundamental para a autoconsciência do sujeito. Não é possível perceber algo sem, ao mesmo tempo, se relacionar com isso e assim ser afetado por isso. Se a percepção é igual à participação, o último conceito perde seu significado único. A diferença entre espectador e participante desaparece, porque *todas* as sensações levam a associações, pensamentos e emoções. Com esse tipo de definição de participação, todos os espectadores sempre serão vistos como participantes em todas as obras de arte e situações.

Se a participação é a mesma coisa que simplesmente experimentar alguma coisa, quando você não é participante?

Os termos "participante" e "espectador" tornam-se sinônimos e, portanto, inúteis. Liberdade é escravidão. Ignorância é força. Somente aqueles que controlam os meios de produção de estímulos irão ganhar com esse nivelamento do significado conceitual. O resto deriva em um limbo discursivo.

Um autor poderia dizer que "seus leitores estão participando da criação do livro", enquanto o leitor na verdade é apenas um participante em sua própria interpretação de uma obra acabada – não na criação dos estímulos que constituem um livro. Quando o autor usa a palavra arma de fogo, o leitor tem a liberdade de imaginar um revólver, um rifle ou um AK-47, mas o estímulo como tal – a palavra impressa – está além do alcance. Não importa o quão profundamente envolvido no processo o leitor possa se sentir, ainda assim – o redigir foi feito, a página foi impressa – *arma de fogo* nunca se transformará em uma pomba, carregando um ramo de oliveira. O autor esconde seu poder sobre o discurso por trás de uma máscara amigável de sedução, contando aos leitores que eles também são colegas autores. Uma história lisonjeira, mas nada justa. A única coisa que eles são autorizados a formular são seus próprios pensamentos. Na melhor das hipóteses.

A ideia do espectador como criador da obra baseia-se numa premissa simplificada: que a obra é, de fato, constituída pela experiência subjetiva. Mas se, em vez disso, fazemos uma clara distinção entre quem ou o que está gerando estímulos e aqueles que os consomem, as diferenças aparecerão em como o fluxo de estímulos midiáticos é gerenciado em um nível social. Sem essa distinção, todas as obras ou estruturas midiáticas sempre serão classificadas como participativas, tornando a análise de suas respectivas características muito mais difícil.

Processos artísticos, assim como suas respectivas críticas, geralmente se concentram em que tipo de estímulos podem dar origem a uma certa experiência em um determinado observador. Ao ver um filme que mostra uma mulher tomando banho e, de repente, é atacada através da cortina do chuveiro por um assassino armado com uma faca, assumir-se-ia que os estímulos podem levar a certas emoções: horror, vulnerabilidade, ansiedade e fantasias de ser rasgado em pedaços. Esse potencial poderia ser descrito como um espaço de experiências possíveis (ou prováveis) que um estímulo – e, por extensão, também uma obra de arte – poderia induzir em um observador genérico.

Se imaginarmos esse observador amedrontado tomando banho posteriormente, é provável que o espaço de experiências possíveis ou prováveis percebidas pelo estímulo *cortina do chuveiro* tenha sido alterado. De repente, já não parece improvável que exista um assassino com uma faca no outro lado da cortina, porque a experiência do filme afetou a forma como o sujeito percebe esse estímulo sensorial. Em outras palavras, o espaço de experiência possível, com base nos estímulos de *ficar sozinho atrás de uma cortina de chuveiro*, foi alterado.

Cinquenta anos depois, uma nova geração de telespectadores vê o filme. Durante a infância foram alimentados com referências intertextuais que aludiram à cena do chuveiro. A percepção geral de alguns estímulos mudou ao longo dos anos e os novos espectadores seriam divertidos, em vez de assustados, pela cena: a mulher gritando de maneira típica de filmes de terror, soando ao mesmo tempo exagerada e teatral, as dramáticas cordas do violino guinchando *i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!, i!* e a sombra esfaqueando o ar parecem ser uma espécie de teatro infantil não-pedagógico. Esses es-

tímulos já não criam o efeito pretendido, porque eles foram usados em outros contextos e receberam outras conotações. O espaço interno das experiências potenciais do espectador da cena do chuveiro foi alterado de uma maneira que dificulta a leitura dos estímulos da tela do mesmo modo que quando o filme foi exibido pela primeira vez.

O Espaço do Pensamento

Nomeamos um certo estímulo sensorial, que pode dar origem (num determinado momento, a um determinado observador) às experiências potenciais, de o *espaço do pensamento*. Isso inclui todos os pensamentos possíveis, reações emocionais e associações que o sujeito pode conectar aos estímulos da obra. Para um observador exposto à imagem de um floco de neve, pode-se imaginar os elementos discerníveis mais próximos do espaço de pensamento como sendo o inverno, o descongelamento, a neve, a cor branca, o frio e o Alasca, enquanto elementos como a bola de plástico, Ludwig Wittgenstein e jiu-jitsu seriam mais distantes. Se o sujeito tiver tempo para explorar os caminhos associativos conduzidos através do espaço do pensamento, ele irá vagar entre os elementos da experiência e assim afetará sua percepção da obra.

Toda associação ou passo pelo espaço de pensamento leva a novas possibilidades. No exemplo do floco de neve, um caminho possível seria: floco de neve, frio, céu azul-gelo, noite, desejos para o verão, praias arenosas, sol, oceanos, etc. Mas só podemos seguir os caminhos dos quais temos, ou criamos, uma noção. Claro, nossos cérebros não seguem caminhos únicos como um navegador de internet. O movimento através do espaço do pensamento pode ser repentino ou

lento, paralelo ou focado, realizar (longos ou curtos) saltos. Os caminhos dos pensamentos são impossíveis de mapear, mas, a curto prazo, pode ser interessante tentar seguir como uma experiência é moldada por nossas associações.

O complexo processo de avaliar os efeitos dos estímulos é muitas vezes espontâneo – uma criança pequena entende que faz o papai feliz quando dá a ele uma flor. Há pessoas que trabalham sistematicamente para analisar o tipo de experiências que determinados estímulos podem gerar. Artistas, diretores, arquitetos, críticos, anunciantes, consultores de relações públicas e políticos são alguns exemplos de profissionais que, por várias razões e através de vários métodos, fazem isso.

O produtor de estímulos tenta prever a forma do espaço do pensamento, a fim de determinar quais as experiências que ele pode dar origem. A forma do espaço do pensamento é ajustada pela ordem e combinação de estímulos, o ritmo da mídia, intensidade e densidade de dados, quais assuntos receberão estímulos e também em que contexto a obra será realizada. Um anunciante pode nos deixar ávidos por salsichas, criando close-ups carnudos em imensos outdoors. Mas se eu, como observador, souber como a empresa trata os trabalhadores, os animais e o meio ambiente, esse estímulo levará ao reforço da minha atitude antagonista.

Embora, de uma forma ou de outra, tenham feito com que eu experimentasse *cachorros-quentes*, minha reação foi diferente da pretendida. Controlar os pensamentos das pessoas é difícil, mesmo para aqueles que em um determinado momento têm o controle sobre o que as pessoas recebem. No entanto, a cultura da sociedade, como um todo sinérgico, é muito mais eficaz nisso, um fato que um hábil manipulador de percursos explora. O sucesso é atingido por

meio de estímulos sendo harmonizados de acordo com a convenção ideológica ou cultural do público-alvo.

Por vezes, os artistas estiveram incomodados por sua posição como produtores deliberados dos estímulos, frequentemente tentando evadir-se. Cortar palavras de jornais e reorganizá-las em combinações aleatórias, pintar ou escrever "automaticamente", derivar: são todas tentativas de abandonar o poder sobre a produção de estímulos.

Informar o observador de como os estímulos da obra de arte ou da mensagem foram produzidos torna-se uma maneira de influenciar a percepção potencial do observador sobre eles. Para um observador desinformado, duas colagens semelhantes com palavras cortadas parecem idênticas, mesmo que se possa ter produzido usando um intrincado método de aleatoriedade e o outro usando palavras escolhidas pelo seu significado. Mas essas estratégias não têm nada a ver com a participação. Os artistas tentam escapar de seu poder e responsabilidade sobre as formas de expressão, mas mantêm a estrutura unidirecional da cultura espetacular. O espectador permanece um espectador, exposto a um fluxo de estímulos sobre os quais ele não tem influência. O artista continua sendo um Artista, escolhendo os estímulos que ele disponibilizará.

Ser capaz de revelar sugestões novas, raras ou pungentes em disciplinas de arte estabelecidas, ou fazer com que o espectador tenha acesso a áreas novas e interessantes nos espaços de pensamento, têm sido frequentemente usados como critérios para a boa arte.

"O novo" pode tornar-se uma forma de problematizar o controle de alguém sobre o espaço do pensamento pelo uso de estímulos exóticos: tocar música sem som, jogar ovos na plateia ou ficar nu. Esse tipo de estímulo inesperado tor-

na a extensão associativa no espaço do pensamento maior. Imagens irreconhecíveis, sons abstratos, combinações estranhas de palavras ou gostos curiosos levam as associações imediatas, criadas pelos estímulos, para fora do nosso pensamento convencional. Diferentes sujeitos irão acabar em lugares muito diferentes num espaço de pensamento assumido. Eles também irão acabar em vários lugares ao mesmo tempo e em locais que não achavam possíveis. Quando estímulos inesperados são usados como efeitos em uma obra de arte, eles podem se tornar ambíguos, abertos a múltiplas interpretações. Nós nos aventuramos em novas, ainda que indefinidas, partes de nosso espaço de pensamento. É por isso que a arte pode ser tão *artsy*.

Claro, existe um risco de estímulos exóticos serem descartados como insensatos pelo observador incompreensivo (ou iluminado), mas tal excesso também foi usado como um indicador de qualidade artística.

No entanto, o livro em sua mão não é sobre processos de pensamento introvertido relativos a obras artísticas ou sobre como se pode deixar de produzir ou estruturar estímulos sensoriais de uma certa maneira. É sobre como as pessoas participam e alteram obras e situações.

INTERATIVIDADE

Muitas obras dão ao observador a possibilidade de escolher o estímulo sensorial ao qual será exposto. Clique aqui e você verá uma imagem engraçada, clique lá e você ouvirá um som engraçado. Pare o filme e passe para uma cena diferente. Pressione a seta para cima e veja como a nave espacial de pixels se expande majestosamente através do cosmos da tela.

Escolha uma das alternativas seguintes

A Ler sobre a *Gesamtkunstwerk* → página 105
B Ir para o próximo capítulo → página 59
C Continuar lendo →

A mídia interativa pode ser descrita como a percepção de estímulos orientada pela escolha. Considere uma escultura. Um observador receberá diferentes estímulos dependendo do ponto de vista. Toda posição possível de onde a escultura ainda é visível é uma opção única e fornece uma combinação de estímulos. Este tipo de estrutura – que enfatiza os efeitos de receber novos estímulos por mudanças dinâmicas na posição ou na perspectiva em relação ao conteúdo – está em muitas outras obras de arte e mídias.

As estruturas midiáticas interativas são facilmente efetuadas com a ajuda de máquinas. Por uma interface, elas deixam o sujeito selecionar quais estímulos serão dados a ele. Ele escolhe, a estrutura responde. Cada passo oferece novos estímulos e apresenta novas escolhas. Ele escolhe, a estrutura responde. Isso pode ser comparado a um labirinto onde o usuário deve fazer uma escolha em cada bifurcação na estrada. Ele escolhe, a estrutura responde. As estruturas midiáticas são chamadas de hipertextuais quando vinculam peças, nós ou fragmentos separados, criando uma totalidade de caminhos para o usuário escolher. Enciclopédias, sites e videogames são exemplos de mídias com estruturas interativas.

A mídia governa quais escolhas podem ser feitas e também quais as suas consequências. Os papéis para as partes interessadas são diferentes daqueles em uma mídia destinada ao tradicional espectador. O papel do produtor não é apenas definir os estímulos da obra dentro de uma estrutura

linear ou estática. Ele também orquestra quais opções produzem os estímulos em um modelo interativo. O papel do consumidor foi expandido: ele se torna o usuário da obra ou da mídia, e não apenas um espectador. Ao tomar decisões ativas, ele recebe material sensorial para formar uma experiência. Mas, assim como o espectador tradicional da mídia linear, ele não tem capacidade significativa para produzir algum estímulo para si mesmo e ele, de fato, não é senão um espectador com um conjunto de opções.

O Espaço de Escolha

Assim como toda obra gera um espaço de pensamento potencial, as obras interativas geram um *espaço de escolha*. Ele é a extensão de todos os estímulos possíveis a partir dos quais um observador pode escolher. Ele descreve o que um observador poderia perceber dentro da estrutura de uma obra específica. Em cada posição, o observador é apresentado a certos estímulos e uma opção para abordar outros. Muitas mídias interativas não dão ao usuário acesso simultâneo a todas as partes do espaço de escolha porque a seleção expõe alguns estímulos enquanto oculta outros. Algumas obras permitem que o observador escolha mais de uma vez, até que todos os pontos de vista tenham sido vistos. Alguns espaços de escolha têm uma propagação temporal, levando de A para B, para C ou D, mas não de volta. Esses espaços de escolha têm um começo e um fim. Outros têm uma temporalidade circular ou recursiva – continuamente repetida ou explorada. Alguns espaços de escolha permitem ao observador tomar decisões de forma contínua (como no caso de uma escultura), enquanto outros apenas apresentam um

conjunto de escolhas possíveis em certos lugares (como no caso de um hipertexto).

O espaço de escolha é uma ferramenta para planejar e entender mídias interativas. Diferentes caminhos através da obra criam fluxos personalizados de sugestões. Se o espaço de escolha for usado para mapear uma mídia, a estrutura interativa torna-se evidente. O espaço de escolha em meios espetaculares, como um romance ou uma gravação de som, é consentido como um rosário de estímulos estendidos ao longo do tempo. A ausência de ramificação pode ser comparada a uma rodovia sem saídas. A única maneira de escolher outros estímulos é sair da estrada, quebrando o contato perceptivo com a obra ou quebrando, por revogação, a lei.

Mídias interativas, por outro lado, podem ser descritas como não lineares. Diferentes mídias têm espaços de escolha com diferentes extensões. O espaço de escolha de dois interruptores de luz é o dobro de um interruptor de luz. O espaço de escolha em uma enciclopédia bem indexada ou em um jogo de xadrez é praticamente infinito.

Fascinados pelo chavão "interatividade", mas sem uma análise adequada da estrutura do meio, muitos produtores midiáticos fazem promessas vazias de que o espectador pode assumir um papel mais ativo do que nunca. A interatividade é apresentada como uma virtude em si mesma.

Pressione um botão e o expomos aos nossos estímulos, pressione outro botão e o expomos às nossas sugestões. Urra!

Em mídias digitais avançadas, um usuário pode ser confrontado com complexos construtos programáticos que se comportam de forma autônoma, inteligente ou mesmo criativa. Pode ser um jogo de computador, um ambiente virtual ou um interlocutor. Eles podem consistir em ele-

mentos tais como pessoas ou lugares simulados, narrativas dinâmicas ou simulações de objetos físicos, clima ou ecossistemas inteiros. Os algoritmos sofisticados que governam o modo como as ações do usuário são aferidas, processadas e respondidas dão origem a espaços de escolha de proporções cósmicas, que parecem dar ao usuário uma liberdade quase infinita de agir como quiser. Ao encontrar um espaço tão rico de possibilidades, o objeto parece ter se transformado em sujeito, a interatividade em intersubjetividade e o usuário em participante.

Mas, apesar do número impressionante de interações potenciais que tal construto é capaz de fornecer, as batidas de tecla do usuário são meramente uma maneira de determinar quais estímulos pré-definidos serão dados a ele. Ele pode experimentar isso como uma troca recíproca, mas estará, de fato, interagindo com um autômato avançado. Mesmo a interatividade complexa é apenas uma extensão do controle do produtor midiático sobre os estímulos da obra.

É outra questão se dois ou mais sujeitos enviam estímulos uns aos outros através de um artefato que faz a mediação da troca – nesse caso, estamos lidando com a comunicação dialógica entre diferentes sujeitos, sendo o artefato a estrutura mediadora. Se assim for, não estamos mais a lidar com um mero espaço de escolha, mas sim um *espaço de ação*. Isso nos leva à participação.

PARTICIPAÇÃO

A participação é o processo pelo qual os indivíduos *produzem estímulos para* e *recebem estímulos de* outros sujeitos, inseridos na estrutura de um acordo que define como essa tro-

ca deve ser realizada. O acordo dá ao estímulo significado social. Efetuar uma troca dialógica dessa maneira não deve ser confundido com os estímulos recebidos passivamente, mesmo que sejam fornecidos no âmbito de uma estrutura orientada para a escolha. Artes participativas requerem comunicação mútua entre sujeitos na estrutura de uma obra, uma mídia ou uma situação social.

Existe uma diferença estrutural entre o papel do espectador e o papel do participante. Enquanto o espectador é consumidor de estímulos, o participante é simultaneamente consumidor e produtor. O agenciamento e os papéis dos participantes são regidos por um acordo mútuo que lhes permite criar experiências para (e com) os outros em um processo contínuo. A participação é cocriação.

Os acordos midiáticos da cultura espetacular raramente precisam ser explicados, porque são paradigmáticos. Para aqueles que desejam criar obras participativas, a situação é mais complexa. Os acordos da obra devem ser explicados explicitamente ou implicitamente. Para que os participantes se tornem mais do que observadores passivos, e para evitar que todo o processo colapse, eles devem entender *como* o agenciamento deve ser conduzido e que eles podem participar. É por isso que as obras e processos participativos muitas vezes estão associados a um determinado limiar, que o indivíduo deve cruzar para desfrutá-los.

As condições do processo de comunicação são formuladas ao estabelecer um acordo sobre como os participantes se relacionam entre si e quais as ações são possíveis de serem efetuadas.

Esses acordos são a estrutura que restringe, regula e foca o agenciamento entre os participantes. Já que nenhum acordo midiático permite que todos os estímulos possíveis sejam

produzidos, uma demarcação sempre é feita. Se eu conversar com outra pessoa através de uma interface baseada em texto, posso escrever qualquer coisa que eu queira, mas só posso escrever textos. Se, em vez disso, optar por enviar cartas físicas, é possível desenhar formas, me expressar através de caligrafia, perfumar a carta ou contaminá-la com antraz. A interface da carta física permite um maior espaço de ação do que a interface do texto, pois podem ser expressos mais tipos de estímulos. Certamente, o texto pode expressar uma infinidade de significados. Mas dificilmente pode expressar a experiência prática de doença e morte (ao contrário da carta contaminada com antraz).

Produtores de obras orientadas para o espectador podem apontar com entusiasmo que o público é capaz de produzir estímulos e que essa influência posterior faz parte da obra, como em peças de teatro guiadas por roteiros ou em concertos. As reações do público são estímulos usados frequentemente na cultura espetacular, servindo como ruído de fundo para criar um contexto confirmatório para a obra de arte. Na televisão, a prática de usar o som da audiência é comum – riso enlatado durante um programa de entrevistas, murmúrios gravados durante um concerto e pessoas que realizam danças espontâneas no fundo de um vídeo musical são exemplos de como as reações da audiência são simuladas para o espectador solitário em sua sala de estar.

Uma vez que a TV não ouve seus aplausos, não faz sentido aplaudir. Daí a necessidade de recriar a ilusão de comunicação, adicionando aplausos e risos. Embora as reações da audiência possam ter algum impacto nas obras realizadas no palco, o nível de participação é baixo. Não é o público que toca a música ou representa os personagens no palco. É certo que suas sugestões são toleradas ou encorajadas pelo

acordo midiático, mas a tosse barulhenta no meio da ária não é nem bem-vinda e nem parte da partitura.

O problema em enfatizar as reações do público como exemplos de participação é que isso esconde o status dos diferentes estímulos e, portanto, obscurece o poder que o artista tem sobre a obra. Mesmo que as ações do público sejam percebidas como sendo parte da obra, seus estímulos têm uma relevância diferente daqueles que vêm do palco. Como espectador, é impossível ter tanta influência sobre a obra quanto as pessoas no palco sem quebrar o acordo midiático. Para um produtor de estímulos, alegar que o público é cocriador é esconder seu próprio poder sobre o que é dito e em que termos.

Uma estratégia semelhante para obstruir as discussões sobre a participação é expandir a definição para incluir processos participativos que se realizam fora da estrutura midiática da obra de arte. Pode-se afirmar que uma discussão entre duas pessoas que assistiram um filme faz parte da obra. Mas estender a definição da obra para incluir todas as formas possíveis de expressão e processos sociais que podem acontecer não significa que a produção estruturada de obras e mídias se torne mais participativa. Significa apenas que a definição da mídia foi reescrita para parecer mais atraente. Mais uma vez, mascara o poder que o produtor de estímulos tem sobre os meios de estímulos e sobre o acordo midiático.

O Espaço de Ação

Se o espaço do pensamento descreve como os estímulos podem moldar nossas experiências e o espaço de escolha descreve quais as oportunidades que temos para escolher entre esses estímulos, o espaço de ação indica as permissões e res-

trições dos participantes para agir comunicativamente. Em comparação com o processo privado de *pensamento*, a participação se manifesta como qualquer atividade perceptível, um processo intersubjetivo. O espaço de ação é o espaço de possíveis estímulos que os participantes podem produzir e perceber dentro de uma determinada obra. Este espaço inclui tudo o que pode acontecer no contexto da obra ou da mídia, que são todas as ações possíveis e suas consequências. Seus limites são determinados pelo que é desejável e possível, por meio do acordo midiático.

Quando as ações entram em vigor, mudam o espaço de ação para os outros participantes. A ação que ocorre na solidão não faz sentido em um processo participativo. O que é interessante na participação é o que é percebido por outros sujeitos. Criar seu próprio estímulo sensorial pessoal – cantar no chuveiro, masturbar-se ou meditar – pode certamente ser experimentado como "participativo" por aquele que está fazendo isso, mas é um processo solitário no qual nenhuma ação intersubjetiva ocorre. Para que os espectadores sejam chamados de participantes, a produção de estímulos tem que afetar os outros de maneira dialógica. Os participantes têm uma influência recíproca sobre quais estímulos são produzidos comunicativamente. Eles adaptam sua produção de estímulos uns aos outros. Se o sujeito não tiver oportunidade real de interagir com outros sujeitos, no âmbito da obra ou da mídia, o espaço de ação é insignificante e, portanto, ele não é um participante.

Em mídias interativas tais como o hipertexto, e em jogos como xadrez, cada usuário tem um espaço de pensamento, um espaço de escolha mais ou menos extenso e, na medida em que uma escolha afeta o estímulo que outro usuário pode produzir, também um espaço limitado de ação.

Em meios participativos como conversas, Role-Playing Games ou dança de salão, todos os três níveis são necessários para entender o potencial da mídia. Em tal análise, torna-se evidente que mídias, obras e situações participativas frequentemente alternam entre diferentes graus de participação. Uma crítica de uma obra interativa ou participativa apenas considerando a capacidade dos estímulos para criar experiências para diferentes espectadores, por mais que sejam habilidosamente produzidos, não é adequada, pois ela apenas olha para o resultado final e não para o próprio processo.

O PODER SOBRE OS MEIOS DE PRODUÇÃO DE ESTÍMULOS

Os três níveis de análise descritos neste capítulo (espetáculo, interatividade e participação) podem ser aplicados a todas as obras e mídias. Um meio estritamente orientado para o espectador, como um romance, um programa de TV ou um álbum de música, pode, a partir de um produtor de estímulos, dar origem a um espaço de pensamento com alguma extensão associativa, mas um espaço de escolha muito limitado que, basicamente, consiste em iniciar ou parar o consumo da mídia, trocar os canais, apenas olhar para um canto da tela ou saltar entre músicas. O espaço de ação está ausente.

Fundamentalmente, nossa análise visa identificar o poder que os diferentes agentes têm sobre obras de arte e mídias. Distinguimos dois tipos de influência: poder sobre estímulos e poder sobre os acordos midiáticos, em que o último inclui o primeiro. Estes podem ser resumidos como *poder sobre*

os meios de produção de estímulos. Ao analisar vários meios de comunicação, vemos que esse poder está concentrado entre poucos e que estes poucos ocultaram isso alegando que eles não têm nenhum poder. Nossa esperança é que essa análise seja usada como alavanca para subverter o paradigma espetacular e promover a criação de uma cultura participativa.

4

UM TRIO DESAFINADO

É possível visualizar formas culturais de expressão em um espectro que varia do confirmativo ao desafiador, da conservação ao questionamento. Isso é aparente, por exemplo, na tensão entre tradicionalistas e inovadores que oscila constantemente em todas as mídias. A princípio, pode-se dizer que a arte é atribuída a qualquer uma dessas tarefas; para promover valores societários ou para desafiá-los.

Dentro desse sistema, o espectador e o artista participam de um posicionamento ritualístico que visa dar a cada um reconhecimento recíproco. O artista produz estímulos vendáveis e capazes de conferir exaltação e exultação eternas ao seu criador. O espectador, por sua vez, consome essas coisas como estimulação, escapismo ou reflexão, dependendo do que possa melhor atender às suas necessidades.

O papel do consumidor em artes espetaculares também tem outros aspectos. O consumo pode ter como objetivo proporcionar identidade ou status social, afirmando um estilo de vida. Definir-se por gênero e estilo a fim de encontrar pertencimento em um grupo e adquirir experiência não

é, de modo algum, predominante somente entre os adolescentes especialistas em pop – aplica-se também aos habitués de ópera e aos leitores de esotéricas revistas de arte.

Nesta dança de par marcado, em que o criador induz e seduz o observador no grande baile da cultura, cada mídia tem sua própria cena. Embora as fronteiras entre elas possam ser bem abertas, as sobreposições sejam muitas e interessantes, e os movimentos do público sejam difíceis de seguir, é possível discernir algumas características gerais.

Como um observador indesejado e malicioso, é tentador afirmar que as principais instituições de ópera e de teatro estão envolvidas, sobretudo, em esfregar os excrementos do jeito certo burguês, afirmando sua visão de mundo e seus valores persistentes, mesmo que isso às vezes seja feito pela exposição dos marginalizados da sociedade (independentemente da classe) em toda a sua miséria. Os *países das maravilhas* dos filmes estadunidenses se equiparam ao ópio do povo, sonhos cheios de *technicolor* que evanescem, por um momento, a monotonia cotidiana. Abandono e êxtase podem ser encontrados nas massivas arenas da música popular e dos esportes (que, muitas vezes, são as mesmas arenas), assim como nas fruições da vanguarda, com seus trajes de gala, em museus e galerias de arte, assim como nos agrupamentos em pequenos, e famintos, teatros independentes.

É claro que essa descrição das artes espetaculares é tendenciosa, superficial e distorcida. No entanto, ela pode ser feita sem causar danos excessivos à realidade. Como espectador, você é colocado na situação (des)agradável de ser capaz apenas de reagir, não de agir. Mais uma vez, você está à mercê dos outros, assim como na sua primeira infância. As artes espetaculares são baseadas na submissão, e é por isso que as artes participativas podem parecer libertadoras.

ALGUMAS FORMAS DE ARTES PARTICIPATIVAS

O conceito de artes participativas poderia ser concretizado fazendo um resumo das atividades envolvendo participação. Essa lista conterá variações do que estamos acostumados a ver em suas formas orientadas para o espectador, bem como situações que nunca consideramos como pertencentes à esfera cultural. Isso se deve em parte ao fato de que raramente se presta atenção à diferença crucial entre as formas em que os fenômenos culturais são estruturados e as formas em que eles geralmente são realizados. Estamos tão acostumados a pensar no futebol como uma atividade a ser observada por uma massa de espectadores exaltados que esquecemos que o jogo pode realmente ser jogado por pessoas, livres de torcedores entusiastas e dos olhos ferozes de um público. Crianças e adultos podem se reunir em qualquer terreno de cascalho ou pedaço de grama para jogar e passar por bons momentos, sem a existência de uma audiência. A alegria deles repousa no movimento dos próprios corpos, no agenciamento em que eles produzem estímulos mais ou menos bem-sucedidos uns para os outros e nos desencadeamentos variados do evento. Dessa maneira, separamos o jogar futebol do assistir futebol.

Uma questão interessante é até que ponto os jogos e os esportes são alterados quando são transformados em objetos do espectador. Quantos dos jogadores de futebol profissional achariam significativo se os jogos fossem jogados sem audiência, sem câmeras de televisão e sem dinheiro dos patrocinadores? Que lutadores permaneceriam no ringue se nenhum espectador estivesse presente? Quais fatores podem ter desempenhado um papel em dar a posição central que hoje ocupam as experiências vicárias?

Para esclarecer quais formas vemos como participativas, afirmamos que o *diálogo* constitui seu padrão básico, enquanto o discurso segue a estrutura característica das artes espetaculares: um emissor, uma série de receptores passivos. Dessa perspectiva, pode-se distinguir várias formas diferentes em que a característica comum é que nada acontece a menos que os participantes interajam, mesmo que às vezes eles possam ter posições contrárias. Alguns exemplos incluem:

» DUELOS	*holmgang*, boxe, tênis
» ESPORTES DE EQUIPE	futebol, *paintball*, pólo
» BRINCADEIRAS	pega-pega, esconde-esconde, verdade ou desafio
» JOGOS DE ROLE-PLAYING	baile de máscara, *live action role-playing*, BDSM
» JOGOS DE COMPUTADOR	jogos on-line e jogos *multiplayer*
» EVENTOS SOCIAIS	piquenique, festa, carnaval, motim

Em todos esses casos, o fator crucial é a existência e o tamanho do espaço de ação. As competições de remo são, de fato, eventos esportivos em equipe, mas o progresso de uma equipe dificilmente afeta a capacidade da outra equipe de agir.

Provavelmente, é justo dizer que a maioria dos jogos de tabuleiro (tais como ludo, banco imobiliário, bridge e xadrez) ocorre no espaço da escolha, a menos que você inclua a conversa entre os jogadores que acontece na mesa. Nestes jogos, escolhe-se entre opções baseadas em regras – embora as escolhas no xadrez ou no bridge sejam tão numerosas que podem dar a impressão de um espaço de ação.

Algumas das formas de expressões mencionadas acima começaram a explorar o potencial artístico da participação, ou seja, como a participação pode servir de expressão estética. O que pode ser alcançado ao dar a oportunidade para as pessoas serem as cores que se espalham por toda a tela e se tornarem criadores do significado emergente? Essa descoberta está avançando rapidamente nos *role-playing games* e nos jogos de computador. A única coisa que restringe o espaço de ação é a imaginação de organizadores, designers de jogos e participantes. Podemos chegar tão perto de nossos sonhos que entendemos que as únicas coisas que nos impedem de percebê-los são aquelas de que a linguagem, a censura e as normas nos contaminaram.

Nós afirmamos que muitos dos conceitos do mundo da arte devem ser reconsiderados se forem utilizados para entender as artes participativas – em particular, as posições de espectador, artista e crítico.

O ESPECTADOR

Em quase todas as formas de expressão cultural, o público só encontra os rastros do processo criativo. Nos processos participativos feitos dentro de espetáculos públicos, como o boxe ou o futebol, há um lugar para os espectadores, no sentido tradicional. No entanto, o pré-requisito é o acordo que mantém a audiência em seu lugar, por todos os meios necessários.

Como espectador de um evento que, de outra forma, é participativo, tal como o jazz improvisado, o indivíduo é capaz de perceber o resultado da obra no momento em que esse nasce da produção de estímulos comunais dos músicos

participantes. Além do imediatismo na sequência da criação da obra "ao vivo", não há diferença entre tal evento e outro onde se consome uma gravação: a diferença entre o emissor e o receptor persiste.

Essa lacuna é superada em obras participativas. Note que estamos falando sobre a obra participativa como tal, indiferentemente de ser pública ou motivo de devota admiração e entusiasmo. A criação da obra é puramente uma questão entre e para os participantes. Se deve ser chamada de arte espetacular ou arte participativa, depende de quais acordos governam a produção e a recepção.

Os jogos de futebol infantis se tornam espetaculares quando são incorporados em um contexto que faz uma clara distinção entre aqueles que jogam e aqueles que não o fazem. Quando não é mais possível dizer: "Venha, você pode jogar no nosso time", e quando a participação se torna o objeto a ser visto, o foco muda da alegria da ação para a demanda do olho para o espetáculo, o que, claro, significa que apenas os melhores podem jogar.

Essa diferença entre ficar na linha lateral e estar no jogo é sobre o espectador/participante como um sujeito passivo ou ativo. Observar dá ao espectador uma *experiência* de ser um sujeito ativo, mesmo que essa experiência seja essencialmente uma ilusão criada pela empatia e identificação do público. A participação torna possível se *tornar* um sujeito ativo.

As artes espetaculares conferem ao público a oportunidade de experimentar suas próprias reações físicas e mentais nos espaços de pensamento e escolha, evocando assim uma noção de si próprio como sujeito ativo. O sujeito é assim reduzido a um cérebro exuberante sem qualquer conexão com o mundo ao seu redor. Um *Eu* incapaz de alcançar um

Tu é um embrião de um sujeito, uma potencialidade não entregue. A experiência do *Eu* que está presente ao encontrar uma obra de arte é criada não só pelo ego percebendo o movimento de seus próprios pensamentos e sentimentos, como gases intestinais, embora nos desencadeamentos do cérebro. Também é criada pelo ego que mantém uma conversa com o *Outro* interiorizado, uma construção mental, um observador interno com o qual o ego pode juntar-se à conversa, um "diálogo interno". Mas, no espaço do pensamento, ninguém pode ouvi-lo gritar.

Isso não quer dizer que as experiências que o indivíduo pode obter como espectador são inúteis. Pelo contrário, acreditamos que essa arte e cultura podem trazer novas ideias para os seres humanos. Mas esses novos pensamentos não têm existência social até que eles deixem o espectador contemplativo. Um pensamento não pode mudar o mundo até que seja posto em ação. Assim, é apenas no encontro com outros sujeitos pensantes que os novos pensamentos e perspectivas mostrarão suas capacidades sociais e ganharão importância.

No entanto, as artes participativas não têm nenhuma vantagem óbvia quando se trata de mudar as mentes das pessoas. Nosso objetivo aqui é simplesmente destacar os padrões de participação para apontar as condições prevalecentes sob a hegemonia das artes espetaculares. No encontro entre a expressão cultural, seja qual for a sua forma, e o indivíduo, o resultado pode, naturalmente, ser tanto perturbador de cérebros quanto música doce.

Mas se assumirmos que existem artes e culturas que promovem a inovação, o desenvolvimento da comunidade e um mundo melhor, a posição de espectador é problemática. Existe uma diferença real, se não intransponível, entre ver e fazer.

Como parte dos acordos habituais contidos na posição espectadora, é possível ainda ouvir o eco persistente da audiência desinteressada, outrora identificada como a base da experiência estética. Isso significa que a posição espectadora tem uma distância inerente que neutraliza iniciativas que provocariam o impulso de agir. O espectador está sozinho com a responsabilidade de transformar a passividade em ação, algo para o qual ele raramente está preparado.

Hoje em dia, o senso comum é que o espectador completa a obra de arte, que a obra e seu significado surgem no encontro com o público. Isso corresponde à nossa perspectiva dialógica, e confirma o argumento de que todo *Eu* precisa de um *Tu*. No entanto, tal compreensão da relação entre obras de arte e espectadores esconde que essa conclusão da obra se baseia em uma forma de contato muito limitada, a saber, as reflexões autoencerradas no espaço do pensamento.

Ao assumir a posição espectadora como dada sem qualquer reflexão, segundo suas convenções sociais, grande parte da arte contemporânea socialmente consciente acaba num dilema. Esperava-se que o espectador assumisse a posição do fruidor acomodado, não a do ativista agitado. Esse pássaro não pega nenhum verme. É certo que muitas obras de arte relembram tanto o artista quanto o espectador da sua mortalidade e boa-fé, assim como seu *Weltschmerz*, e oferecem um maravilhoso sentimento de estar em um alto patamar moral – e isso é tudo o que são para isso.

A demanda para os espectadores realmente *fazerem* algo com sua experiência foi levantada quando a arte assumiu um papel mais ativo no discurso público. O modernismo problematizou a percepção, mas desde então não ocorreram grandes mudanças na forma como as obras de arte são percebidas. Grandes áreas da vida cultural ainda estão fun-

cionando no que podemos chamar de modo demonstrativo, resultado inevitável de um conceito de arte construído com base no princípio do megafone.

Este modo demonstrativo é parte do jogo ritual anteriormente descrito entre emissores e receptores na esfera cultural, um jogo que desempenha posições morais: eu faço uma obra de arte que alude à terrível realidade, você se deixa chocar e podemos todos dormir bem à noite.

(Claro, uma obra de arte ainda pode despertar sentimentos fortes que evocam ação – não questionamos isso. Que outro motivo teria para o *Guernica* de Picasso estar coberto no prédio da ONU, quando o Secretário de Estado dos EUA estava para declarar guerra ao Iraque?)

A participação também envolve a observação, é impossível participar de um evento sem também percebê-lo. Mas em obras participativas, todas as partes também são produtoras de estímulos. Suas percepções, no entanto, são focadas principalmente em ler as ações dos colegas criadores e corresponder.

Uma complicação nas artes participativas é que se torna problemático até mesmo discutir o artista e o espectador separadamente, já que seus papéis convergem. Quando se insiste em aderir a uma abordagem tradicional, torna-se impossível entender as propriedades das artes participativas. É certamente possível ser um espectador em uma *jam* de jazz e, a partir dessa posição, considerar os músicos como artistas. O indivíduo ainda não participa da *jam* mais do que faz parte da experiência criativa de um pintor, mesmo que, em ambos os casos, seja hipnotizado por lamber os vestígios de suas escapadelas. Paixão não é participação – nem mesmo a paixão pela criatividade ou participação dos outros. Os pa-

péis do espectador e do artista não podem ser transcendidos enquanto estiverem separados.

Pode haver algumas ocasiões em situações participativas em que os cocriadores individuais façam uma pausa ociosa temporária no espaço de ação enquanto observam a situação. Pode até ser o caso de que essas pausas e a observação que seguem sejam necessárias para permitir que os participantes conduzam o processo em uma determinada direção. Este modo de ver pode, por exemplo, ser focado em encontrar posições táticas na estrutura dos acordos participativos. O jogador de futebol, que lê o campo para encontrar uma boa posição em relação aos outros jogadores, não pretende primeiramente criar uma experiência gratificante para um público; as ações do jogador não são, neste caso, governadas pelo prazer que uma audiência pode obter. Observar as mudanças de dinâmica e seus resultados é, no entanto, muito emocionante.

A atitude de observação nas artes participativas é, portanto, criada de maneira completamente diferente da das artes espetaculares. Exige a procura de diferentes oportunidades no espaço de ação. O *flâneur* na galeria com suas reflexões solitárias, o cinéfilo no escuro do cinema ou o leitor solitário, esquecendo-se do tempo e do espaço, podem, de fato, obter experiências sublimes, mas o olhar do participante buscará uma oportunidade dialógica. Os participantes devem ser responsáveis por incluir os outros criadores e se concentrarem em produzir estímulos para eles. Nas obras participativas, a intenção dialógica é um pré-requisito para afetar o espaço de ação dos outros. As ações dos participantes ainda podem envolver ou ser evocadas pelas capacidades estéticas das artes, como afinação e ritmo, ressonância e justaposição, composição e convergência, etc.

O diálogo como modelo exige que o sujeito forneça retroalimentação e mova o diálogo para a frente. A audiência das artes espetaculares não precisa fazer nada além de consumir estímulos, as expectativas são baixas, pode-se afundar no sofá em frente à televisão sem vergonha. Nesse sentido, as artes participativas nunca o deixam em paz, não haverá nada a menos que você participe. Uma presença passiva não é suficiente para atender à necessidade de estímulos de seus colegas criadores. Você deve se empenhar.

Aqueles que se sentam para descansar no campo de futebol ou param de ouvir durante uma conversa tornam óbvio os acordos implícitos. Como a interação dos participantes é necessária, tal violação de conduta tem sérias consequências para os outros participantes. As artes espetaculares sempre podem ser abandonadas sem descarrilar a experiência de outros espectadores. Ninguém protesta quando você sai do cinema.

Pode-se dizer que as artes participativas sustentam uma insistência potencialmente autoritária na presença ativa – enquanto o espetáculo só pede seus olhos e ouvidos, a participação demanda uma resposta. Nesse sentido, o trabalho assalariado pode ser entendido como participação em sua forma mais alienante – produção diária de estímulos sem poder sobre os acordos.

O ARTISTA

Hoje em dia, temos arte que não será restrita por quaisquer inibições em termos de assunto, gêneros ou estilos. No entanto, a relação simbiótica entre cultura espetacular e consumismo reduziu cada vez mais o papel do artista para o for-

necedor de espetáculos e explosões sensualmente excitantes. Paralelamente, há um movimento para uma personalização crescente: cada artista se torna sua própria marca.

As obras de arte produzidas para a satisfação nos espaços de pensamento e escolha podem ser amplamente divididas em arte orientada para o mercado e arte de exploração de formas. Esta é outra versão da tensão entre tradicionalistas e inovadores. Existe uma interação entre eles. Os inovadores exploradores são aqueles que cuidam de que o mercado se expanda continuamente (sempre há algo *novo* para capitalizar), enquanto os tradicionalistas sustentam o cânone, elogiam a história e imitam o que costumava ser *novo*.

Integral ao papel do artista é o seu individualismo. A "consciência artística" do romantismo foi percebida como solitária, e a arte era vista como uma expressão do gênio solitário, lutando com demônios privados ou um *Zeitgeist* fantasmagórico. Esta imagem mítica sobreviveu até hoje. O individualismo moderno e a sua solidão são componentes da noção do criador único, um mito em que se é esquecido que todos vivemos na mesma terra. Mas mesmo o artista mais radicalmente subversivo, ousado, criativo e inovador tem que estar em contato com seu tempo e idioma, ou então se tornará um príncipe sombrio de razões incompreensíveis, preso em um salão de espelhos solipsista.

Aqui, podemos discernir parte da explicação sobre a dificuldade de compreender as formas das artes participativas usando os instrumentos de artes espetaculares. As noções espetaculares e individualistas de arte e artista dificultam a identificação da criação participativa. Não podemos tratar as artes participativas com os mesmos instrumentos críticos que as artes espetaculares. Quando adota a posição espectadora e perspectiva, o indivíduo se torna impossibilitado de

compreender e eventualmente experimentar a participação. A disposição espetacular torna quase impossível perceber isso como um problema.

Da posição do espectador fruindo uma obra como resultado ou produto, é difícil ver que o "resultado" já está presente no próprio processo de participação. A hegemonia das artes espetaculares não tem, por consequência, nenhuma preparação analítica para entender obras participativas, assim como não há uma esfera estabelecida para elas em nossa sociedade.

Muitos artistas contemporâneos estão obviamente procurando maneiras de entrar em diálogo com o público, e muitas das obras produzidas geralmente incluem estruturas interativas. Até agora, no entanto, parece que o passo dos espaços de pensamento e escolha para o espaço de ação é muito grande para ser dado por criadores educados nas artes tradicionais. Aqueles que organizam obras participativas muitas vezes têm antecedentes como designers de jogos, educadores ou similares.

No entanto, o abismo entre emissores e receptores no mundo da arte torna-se claro quando elementos de participação são trazidos para a arte. Em um mercado orientado para competição, os artistas devem demonstrar o seu valor constantemente a fim de justificar o seu status e os rendimentos que possam ter. Isso é verdade não só no mundo da arte em si, mas também em relação aos outros campos de produção da sociedade. Embora uma grande parte da arte contemporânea se proponha a desafiar este mito do gênio solitário, produzindo vários tipos de estética "social" ou "relacional", esses projetos raramente acabam por ser mais que espetáculos conceituais banais com um espaço de ação muito estreito. Criar obras participativas interessantes re-

quer uma consciência de como os papéis do espectador e do artista podem ser satisfatoriamente excedidos.

Quando as artes participativas são empregadas no âmbito das artes espetaculares, surgem diversos problemas. Muitas vezes, existe uma tendência para satisfazer a necessidade da cultura espetacular por um produto externo para ser revisado. Isso pode levar a esforços orientados mais para a produção de documentação favorável do que para as qualidades dialógicas.

A documentação com uma câmera de vídeo, por exemplo, pode interferir no processo participativo ao criar uma perspectiva dividida dentro dos participantes. Suas energias estão focadas não só na criação de estímulos uns para os outros – o grupo de cocriação –, mas também para dar à câmera uma "boa filmagem". Uma vez que o vídeo, neste caso, é assumido como passível de ser visto por terceiros após o evento, uma transformação em artes espetaculares tem início. A energia que poderia ter sido colocada no processo participativo é desviada para produzir espetáculo para os outros. O resultado pode não fazer alguém feliz. Uma festa fantástica não se torna um filme impressionante só porque alguém perambula e a documenta por duas horas.

Há também um antagonismo geral entre a arte como fenômeno capitalista e o coletivismo da cultura participativa. Pouquíssimo mudará enquanto a missão principal da obra for inflar o ego ou o capital cultural do artista, mesmo que consideremos a arte social, dialógica ou relacional. Os papéis de artista e não-artista ainda permanecem, mas de uma nova forma.

Essa tendência pode ser observada no antagonismo que ocorre entre o artista, que controla os acordos da obra de arte, e os participantes que estão envolvidos como estímu-

los, mas não como criadores. Aqueles que são chamados de "participantes" em tais escapadelas assumem um papel proletário, em que produzem capital cultural para o capitalista artístico, realizando sua "visão" e sua obra de "arte". Estes pseudoparticipantes se tornam peões em um jogo que serve o artista.

Em suas tentativas de superar a fronteira entre artista e público, a arte espetacular orientada para o mercado traz a tendência de mercantilizar e capitalizar os processos sociais do coletivo participativo. Isso cria uma arena para a alienação, bem como para a rebelião.

Então, qual o papel que o artista pode encontrar na cultura participativa? Em primeiro lugar: um espaço de ação deve ser definido por alguém. Isso pode ser visualizado ao observar como o espaço de ação é construído em alguns jogos. Um jogo de bridge pode ser facilmente organizado pelos próprios participantes: todos sabem quais são os acordos e o lugar para o jogo poderia ser a mesa de cozinha disponível mais próxima. Um videogame on-line é geralmente produzido por um grande grupo de criadores: escritores, animadores, designers, programadores e músicos. Mas seu trabalho só constitui o fundo necessário, que poderia ser chamado de mesa da cozinha, enquanto os eventos do jogo são moldados pelos participantes. Os *role-playing games* são muitas vezes iniciados por um grupo similar, mas o envolvimento ativo dos participantes no projeto da mesa da cozinha é muitas vezes consideravelmente maior. *Holmgang* e outras formas de duelo não requerem necessariamente grandes demandas de local ou de equipamento, e muitas vezes são determinadas em conjunto pelos participantes. Muitos esportes de equipe, no entanto, têm, em suas formas modernas, abordado cada vez mais a estrutura dos jogos

mecânicos: equipes e tribunais estão preparados, esperando que algum corpo superior declare que agora é a hora de começar a chutar o disco.

Na medida em que a cultura participativa tem papéis produtores remanescentes do artista, eles podem ser comparados aos anfitriões, que convidam hóspedes para uma mesa posta, de maneira magnífica ou escassa, na qual eles podem realizar suas conversas, gestos ou revoluções. O papel de tais iniciadores é formular um ambiente tão atraente que os participantes irão lá para trocar estímulos. Pode-se dizer que eles são um tipo de autores, criando uma situação em que todos os personagens da história podem se reunir – se eles assim desejarem. Caso contrário, as páginas do livro permanecem vazias: Chapeuzinho Vermelho e o Lobo foram jogar numa outra floresta.

O iniciador tem uma intenção diferente do artista: o primeiro abre um lugar para os participantes interagirem, enquanto o último cria espetáculo. Assim, a empreitada artística não consiste em encontrar a expressão mais adequada orientada para o espectador, mas sim na produção de uma situação em que os participantes convidados podem agir em conjunto.

Também pode-se dizer que os convidados ocupam uma posição de artista, se alguém insistir em aplicar esses conceitos a processos participativos. Eles se tornam os próprios artistas que realizam e confirmam os acordos do processo. Assim, a cultura participativa percorreu um longo caminho desde as lutas transcendentais do gênio solitário.

É tentador ver a cultura participativa como primordialmente igualitária, mas o poder é muitas vezes distribuído assimetricamente entre diferentes papéis. Qualquer pessoa que convida os participantes está simultaneamente exercendo e

distribuindo o poder, desde que sua posição como anfitriã seja respeitada. O poder que ela dá, então, é a oportunidade de produzir estímulos temáticos em interação com os outros.

O anfitrião exerce poder definindo o espaço de ação e delineando os limites e o potencial para a atividade do participante. Esse espaço decorre dos acordos que regem os papéis dos participantes e os estímulos que eles podem usar. É através destes acordos que a mídia é definida; *holmgang* é um meio diferente do *teatro improvisado*. A despeito dos acordos serem formulados por um ou mais organizadores autocráticos ou por todos os participantes comunitariamente, a necessidade de os estabelecer permanece, uma vez que não é possível uma interação social de outra maneira.

O que vemos aqui é uma divisão do trabalho: por um lado, os produtores dos acordos, por outro, os produtores de estímulos. Todos eles são participantes na criação da obra participativa. Embora essas funções possam ser atribuídas às mesmas pessoas, elas têm funções diferentes. Se os participantes não controlam os acordos, aqueles que os formularam (os iniciadores) devem explicar aos participantes como eles devem funcionar.

Aqueles que projetam acordos podem parecer figuras autoritárias que determinam as fronteiras do espaço de ação. Mesmo assim, os participantes atuam em uma liberdade que é apenas limitada pelos acordos que eles escolheram atender. Desejavelmente, eles não foram pressionados a aceitar esses acordos, mas os acharam desejáveis e interessantes para explorar. Esta própria exploração é o conteúdo real das artes participativas. Os participantes não só têm a oportunidade de assumir o papel do artista, mas também podem ser pesquisadores de suas próprias habilidades, limites e padrões de reação. Na troca contínua de estímulos, o

espaço de ação será alterado, às vezes muito além do que os produtores dos acordos poderiam ter imaginado.

A importância das artes participativas vem da recuperação da expressão cultural tomada por uma elite autodenominada. O poder sobre os estímulos é colocado nas mãos dos participantes. As artes participativas rompem com os padrões tradicionais do campo cultural, redefinindo seus atores e seus papéis.

O CRÍTICO

Para o artista inserido nas artes espetaculares, a tarefa é produzir estímulos para o consumo. Essa atividade seria relativamente não-problemática, desde que permanecesse um consenso de que a Beleza tinha existência real.

Isso não é mais o caso, mas o conceito de arte ainda está aqui, embora com um significado ligeiramente diferente. Proclamar a necessidade da arte torna-se um pouco difícil quando não há Beleza para se referir. Após o desaparecimento da noção de Beleza, era necessário algo mais para atrair o consumo. Não havia mais nenhum vínculo automático entre o Belo, o Bom e o Verdadeiro, que poderia ser usado para justificar as compras e, finalmente, criar uma imagem do comprador como associado a essas virtudes. Felizmente, o romantismo já lançou a ideia da arte como a expressão dos sonhos mais íntimos do espírito popular, assim como do divino. Dessa forma, as condições para o desenvolvimento do mito do artista estavam postas, e a necessidade burguesa de um contraste para definir sua própria excelência poderia obter sua resposta tão aguardada – o boêmio. Ao

elevar o artista a um ícone assustador e reverenciado, a arte ganhou a assistência de marketing necessária. A única coisa então necessária era um órgão com autoridade para escrever as regras a serem seguidas.

A classe afluente, é claro, ainda pode demarcar sua distância dos pobres e outros bárbaros, mas atualmente isso é feito pela posse do que as instituições do mercado de arte definiram como arte real. A princípio, isso não é diferente da situação anterior em que o indivíduo ganhava reconhecimento pela posse de coisas belas; a busca pelo status no mercado da arte é muito mais sensível à interferência de seus *stakeholders* – críticos, museus, casas de leilões, galerias, curadores e revistas culturais.

A distinção nítida entre “arte” e “vida cotidiana” que essas instituições mantêm também ajuda a tornar a arte uma mercadoria para o consumo. A cultura espetacular se torna um ramo na árvore do consumismo, o artista cumpre o papel da flor sedutora e atraente, para mercantilizar até mesmo a arte desafiadora ou repulsiva. O crítico é o jardineiro, podando árvores para melhorá-las ou para remover vários crescimentos indesejáveis.

O crítico constitui uma interface entre arte e sociedade. Como o Cérbero de três cabeças, ele cumpre seus deveres: primeiro como guardião da torre de marfim, nomeado para separar o joio do trigo e garantir que o capital cultural não seja desvalorizado. É ele quem decide quem tem acesso à festa, o que conta como arte e cultura e o que é interessante nesses campos. É uma tarefa delicada, especialmente hoje, quando qualquer coisa pode ser arte, porque, pelo menos em teoria, a fronteira entre arte e realidade foi borrada. É precisamente por isso que é de extrema importância ter uma instituição capaz de definir quais partes da realidade per-

tencem ao mundo da arte e o que é apenas grafite ou mera tolice. Na prática, as manifestações da arte ainda são mantidas em seus santuários: museus, teatros, galerias.

A segunda função do crítico, apresentar e classificar o novo e aprová-lo em relação ao antigo, é uma tarefa mercadológica. É claro que não é apenas o crítico que determina o valor de uma obra: isso é feito por galerias, casas de leilão, editores, produtores e, até certo ponto, pelo público. Conforme demonstrado pela mudança contínua de valores para obras de arte individuais, é preferível que os compradores sigam as tendências do mercado de arte, e assim as confirmem, mas não as criem. O crítico, no entanto, é uma parte essencial no sistema de instituições que mantêm as avaliações de mercado das artes espetaculares.

A terceira função, interpretar e analisar, significa que a tarefa do crítico é cultivar o gosto do público ou, em algum sentido, educar o público. A análise da crítica é avaliar o quão bem as sugestões da obra são organizadas para alcançar os movimentos no espaço do pensamento que o artista procurou ou o quão interessante é a obra à luz dos efeitos que produz. Isso, no entanto, exige que os críticos tenham algum contato com as intenções dos artistas ou simplesmente que se manifestem a "entender a obra" de maneira adequada.

As primeiras exposições de arte moderna foram muitas vezes vilipendiadas; as críticas não entenderam o que aconteceu. Afinal, sua principal tarefa era preservar o bom (isto é, estabelecido) gosto. Após o avanço do modernismo, "o novo" tornou-se uma qualidade em si mesma e grande parte da esfera cultural desde então tem tentado produzir novidades independentemente do significado e do conteúdo. A tarefa do crítico muitas vezes se transfor-

ma em introduzir esses novos formatos, a fim de, como dizem, “chegar às novas gerações”.

A intenção é notada, mesmo que a intenção seja que isso não seja notado: as novas gerações devem ser educadas no propício mijo territorial – você está com O Mais Novo, não está?

Talvez seja mais relevante falar de instituições culturais – o crítico é apenas uma das muitas partes definindo, identificando, apresentando, classificando, avaliando, interpretando e analisando expressões culturais. Eis a contradição: paralelamente ao surgimento da noção de que a arte nasce quando a obra encontra o espectador, há uma verdadeira explosão de intérpretes que proclamam maneiras apropriadas de apreciar a arte. Pode-se perguntar por que isso é assim: a audiência não confia em seus próprios gostos para desfrutar os frutos culturais sem árbitros, ou os críticos (as instituições) não confiam no público para entender as qualidades da arte sem o manual encerrado?

O que vemos é a consequência de um conceito de arte que se tornou tão institucionalizado que requer conhecimento específico prévio para tornar-se compreensível. Enquanto isso, essa noção também se tornou tão aberta que pode acomodar quase qualquer coisa; portanto, é ainda mais importante definir os acordos que moldam as artes e o mundo da arte.

Os críticos da cultura popular de massa servem essencialmente para as mesmas três funções, mas sua importância como estipuladores de valor geralmente é consideravelmente mais limitada do que do crítico do mercado da arte. O preço efêmero de CDs, programas de televisão e filmes não tem muita conexão com nenhum critério de qualidade

real. Nem esses críticos têm uma influência particularmente forte sobre quem realmente deve ser submetido a críticas; essa seleção já foi feita pelas instituições produtoras com o objetivo de vender quantidades massivas.

Por outro lado, a função mercadológica dos críticos torna-se ainda mais importante na cultura popular, especialmente para relatar rapidamente o último novo produto antes dele se tornar obsoleto. Dado que raramente há diferença significativa entre as estrelas em ascensão dos meios de comunicação de massa, torna-se ainda mais importante ter uma autoridade dedicada a persuadir o público de que esse "novo" particular é mais novo do que o antigo "novo", e também bastante diferente.

Nas artes participativas, as funções dos críticos tornam-se redundantes ou alteradas. Raramente há um produto acabado para vender, razão pela qual não há necessidade de uma classificação tradicional de autoridade, de acordo com a capacidade de venda – disfarçada de "artística", "urgente" ou "tópica". O que há, no entanto, é uma participação potencial na estrutura do acordo. Embora o acesso a um evento seja, é claro, possível de ser precificado, este não é o trabalho do crítico, uma vez que isso é cuidado pelos organizadores. Tomemos, por exemplo, a situação no jogo online: o que você compra não é o resultado do jogo dos participantes; você paga para ter permissão para participar e cocriar um processo.

Nem há o tipo de posição externa que permite ao crítico atuar como representante dos espectadores. Para participar de uma obra, você deve participar e assim afetá-la. Não há outro caminho. Como participante, não há oportunidade para, com os olhos de falcão do espectador, observar todo o campo e dar opiniões estéticas aos seus movimentos e aos dos outros. Suas

ações recebem um novo significado no espaço de ação. A cultura participativa consiste na interação entre os participantes – belos acontecimentos, escritos em água.

A mídia participativa problematiza e questiona os tradicionais papéis estéticos e valores. Não há obra acabada para desfrutar, e não há fonte singular para as experiências que alguém pode ter criado na improvisação coletiva Para o crítico como teórico, no entanto, surgiu um novo campo. É aparentemente possível – como neste livro – apresentar uma linha de discussão bastante completa sobre a cultura participativa. Pode-se discutir conceitos como *acordo* ou *espaço de ação*, como ocorre a troca de estímulos, o significado de vários estímulos, etc. Um crítico também pode explicar o que são as artes participativas, como podemos discerni-las e quais formas elas tomam. No entanto, muitas vezes é difícil revisar o agenciamento, que é o conteúdo real das artes participativas. O crítico que participa em uma obra não pode descrever nada fora de suas próprias interações com o processo, e apenas espera que esse relatório capture todo o potencial da obra participativa. De qualquer forma, sua experiência já foi mediada em uma forma espetacular.

Existem outras razões estruturais pelas quais as artes participativas são difíceis de lidar pela crítica tradicional. O discurso crítico de hoje ocorre principalmente nos canais de comunicação da mídia de massa, mas em mídias como a televisão, o rádio e a mídia impressa, as artes participativas tornam-se elusivas. Para essas estruturas hegemônicas, é possível descrever, mas nunca transmitir completamente a experiência real de participação. Portanto, as artes participativas levam uma vida morna nas mídias de massa. Somente as expressões participativas que dão origem a estímulos espetaculares para uma audiência passiva (como o futebol

ou os tumultos em toda parte) recebem alguma atenção regularmente.

Algumas formas de arte participativa podem ser percebidas como obscuras e difíceis de "entrar" para aqueles que estão acostumados ao papel unilateral de espectadores, porque os acordos participativos funcionam de forma diferente. Uma série de questões aparece: "Quem pode fazer o que, em que condições?". Em artes espetaculares, no entanto, o espectador pode se sentir seguro – contanto que ele fique parado, quieto e sem fazer nenhuma bagunça.

Artes participativas exigem sempre algo dos participantes. Aprender novos acordos sobre como os estímulos são produzidos e consumidos é um limiar que o indivíduo precisa atravessar para alcançar obras participativas.

Mas o principal motivo para as expressões participativas não serem avaliadas do ponto de vista estético é que elas não são reconhecidas pelos guardiões das artes. Como eles poderiam, quando sua tradição de julgamento está tão circunscrita pelo paradigma do o-que-você-vê-é-o-que-você-tem das artes espetaculares, que são incapazes de entender as artes participativas? Eles viverão seus dias na ignorância de suas torres de marfim, até que as erupções ao longo das brechas da cultura os forcem para fora.

Para um crítico focado em analisar formas de expressão com base na sua própria observação, assim como na de outros, o espaço de ação permanece invisível. Um espaço de ação é bastante evasivo porque sua dinâmica é visível apenas através das ações dos participantes. Uma análise centrada no espectador reduz a participação aos seus resultados visíveis.

Interpretar e analisar obras participativas pode parecer tão difícil quanto analisar situações cotidianas. O café da manhã em família desta manhã teve como tema a eterna

luta de poder entre gerações, a libertação das mulheres, a defesa dos valores tradicionais contra as exigências da modernidade, a família como uma posição de reserva protegida contra as pressões do capitalismo e dos anúncios, ou a libertação do indivíduo da tirania dos parentes? Era uma experiência encapsulada para cada membro da família, ou todos eles se sentem parte de um curso coletivo de eventos? O café da manhã seguiu uma certa dramaturgia?

O café da manhã também pode ser descrito em termos de alguém (mãe?) criando o espaço de escolha em que o pai deve escolher o que passar no sanduíche. Como o espaço de ação do irmãozinho é afetado pela grande irmã tomando a faca de manteiga? O que se passa no espaço de pensamento da mãe como resultado do estímulo *irmãozinho faz bagunça com o ovo*?

Esse tipo de perguntas perplexas também pode ser apresentado no encontro com artes participativas. As respostas também dependerão do que se opte por focar, o que é considerado importante e relevante, que entendimento prévio alguém tem. Da mesma forma, as artes espetaculares podem acomodar uma grande ambiguidade, mas são rígidas na medida em que as obras são fixadas em suas mídias. Não há espaço para influenciar, mudar ou desenvolver a pintura, o livro ou o filme. A ambiguidade dessas obras é função das acrobacias mentais que os espectadores podem realizar no espaço do pensamento. Quando confrontado com obras orientadas para o espectador, um crítico pode tentar explicar todas as interpretações que seu espaço de pensamento oferece, tornando-se o porta-voz das possíveis reações do espectador. No entanto, um crítico que pretende dar conta de uma obra participativa e, portanto, participou dela como cocriador, é ele mesmo formador do seu objeto de crítica.

Assim, ele é forçado a rever seu próprio envolvimento, o que, para o crítico, pode não ser uma posição muito confortável.

Em resumo, afirmamos que os principais motivos da falta de atenção ao potencial criativo que a participação oferece são:

1. A divisão entre os espectadores e o processo artístico, escondido pelo senso comum de que os espectadores completam as obras artísticas através do seu consumo, juntamente com a expectativa do público pelo prazer passivo em vez da ação.
2. A obsessão das artes espetaculares com a produção de "artistas" e "arte". As propriedades midiáticas inerentes ao conceito de arte parecem exercer uma força alienante e disruptiva na comunidade cocriativa através da qual as artes participativas se expressam.
3. Uma brigada externa de críticos e avaliadores que efetivamente não conhece a dinâmica coletiva da participação, olhando para qualquer obra como se fosse destinada ao espetáculo e não à participação.

Juntos, esse trio medonho, *o espectador*, *o artista* e *o crítico*, mantêm a hegemonia da cultura espetacular.

5

HOMO PARTICIPANS

Em nossa sociedade, parecemos acreditar que o tipo de educação que obtemos dos pais, da escola e de outros propagadores de normas acaba uma vez que nos tornamos “adultos”. Não é necessariamente assim.

Nossa socialização nunca para. Novas atitudes para o mundo são constantemente impostas sobre nós, nossos quadros de referência são atualizados o tempo todo sem que pensemos nisso. Em um sentido trivial, isso se realiza pela informação sobre o que está acontecendo no mundo exterior. Política global, política local, novos cronogramas, os vizinhos se divorciando, a avó se mudando. Em um sentido não trivial, somos afetados pelas inúmeras autoridades que se esforçam para nos fazer pensar/não pensar em algo, ou fazer/não fazer algo.

A socialização cultural é gerida por algo que poderíamos chamar de indústria da consciência. Inclui tanto a mídia de massa quanto a publicidade, bem como todo o setor cultural, entretenimento, arte, igreja, escola e outras instituições. Todas as atividades mencionadas acima, obviamente, têm

funções variadas, mas comum a todas elas é que, de uma forma ou de outra, afetam nossa visão de mundo. Elas nos mostram o que é importante e desimportante, bom e ruim, bonito e feio, o que é possível e o que é apropriado, o que é masculino e feminino, o que é verdade e justo. Eles definem nosso mundo e, portanto, condicionam nosso pensamento – nossa consciência.

SOBRE A PRODUÇÃO DE ESPECTADORES

Como todos os papéis sociais, os espectadores são produzidos em correspondência com o mundo circundante. As artes espetaculares são constituídas por acordos que definem como devemos nos comportar como público. Embora existam muitas formas de expressão baseadas na participação, pode-se dizer que a esfera cultural hoje é dominada por meios orientados para o espectador; espetáculo parece ser um pré-requisito necessário para entender qualquer forma de expressão como uma mídia artística. Agrupadas, todas as mídias baseadas na prática espectadora formam um sistema subjacente: um paradigma. Isso pode ser difícil de discernir, exceto nos momentos em que um indivíduo se vê fora dos acordos de artes espetaculares. Quando o peixe lembrou a água?

Em certos momentos dispépticos, o indivíduo pode encontrar-se alienado de todas as pessoas felizes no vernissage ou estreia, e de repente começa a vê-los com o olhar alienado de um Marciano. É como quando o cantor está fora da nota, embora o ruído esteja agora do lado do receptor, por assim dizer. Essa dissonância não deve ser atribuída ao espetáculo como comportamento institucionalizado, mas pela incapacidade do próprio indivíduo em atender às demandas

da situação, e a sua capacidade de seguir os acordos sem tanto afã. De acordo com os acordos espetaculares, tais lacunas na estrutura devem ser consideradas como falhas pessoais, com a devida vergonha por não seguir o manuscrito do papel do espectador.

Isso significa que, como consumidor midiático, o indivíduo é definido automaticamente como um receptor, não importa qual seja a mídia. Certamente, tentativas valorosas são feitas. Por exemplo, usar o *Verfremdung* (estranhamento) para apontar que o indivíduo não deve ser entretido, mas também deve refletir sobre o pão e o circo para não se envolver com a deliciosa seda da empatia. Mas nenhum *Verfremdung* irá forçar ninguém a sair da posição do espectador.

O papel do espectador oferece uma experiência confortável, pois oferece estímulos sem exigir qualquer produção correspondente. Uma vez instalado no assento reclinável de cinema, cadeira de teatro ou sofá de TV, é fácil se render às carícias da cultura. Além de todas as formas pelas quais afetam a consciência do espectador, eles também obscurecem a ausência de diálogo. As artes espetaculares constantemente fazem o melhor para esconder o buraco negro no centro: a trágica solidão do espectador.

Para o artista, as artes espetaculares oferecem uma ilusão semelhante: a ideia de que ele realmente se comunica com o público ao produzir estímulos para isso. Alguns se enganam pensando que o monólogo realmente é o diálogo. Afinal, é bastante raro que o artista se envolva em qualquer tipo de diálogo com os receptores da obra, mas os acordos de produção de estímulos incluem a atração de serem ouvidos, reconhecidos, validados. Geralmente, demora um bom tempo (se chegar a tanto) até esses mestres do monólogo descobrirem que não recebem muitas respostas diretas. O prestígio

dado a eles, no entanto, tende a ser bastante suficiente para tornar esses inconvenientes menores suportáveis.

O MEIO É A MENSAGEM?

Uma questão que nos perguntamos diz respeito ao significado incorporado nas próprias estruturas de diferentes mídias. É possível, com algum motivo, afirmar que as artes espetaculares, enquanto meios, têm uma mensagem diferente das artes participativas?

É possível dizer que qualquer meio tem efeitos gerais? Se o meio é a mensagem, as pinturas estão dizendo algo mais do que as esculturas? Observar pinturas forneceria outras formas de compreensão do que observar esculturas? É possível que certas formas de expressão transmitam uma certa mensagem, independentemente do "conteúdo" da obra?

Claro, uma pintura (escultura, livro, filme, peça, etc.) pode transmitir uma determinada posição, humor ou atitude, assim como qualquer outra. Pode-se, por exemplo, afirmar que algumas obras glorificam um ideal macho militante ou promovem o respeito humanitário pelo indivíduo. Pode-se argumentar que, em alguns casos, uma obra pode trazer sentimentos diametralmente opostos em diferentes observadores, ou no mesmo observador em momentos diferentes. Como, então, pode-se falar sobre a mensagem inerente ao meio? Se uma pintura pode ser socialista enquanto outra é burguesa, onde está o efeito geral da pintura (escultura, livro, filme, peça, etc.) como um meio?

Todo meio tem sua forma específica de percepção contida nos acordos que o definem. O filme *blockbuster* é criado principalmente para ser experimentado na escuridão de um

cinema, o romance deve ser lido na ordem indicada pela paginação, e assim por diante. A posição submissa em que o receptor é colocado também condiciona sua mente. Não importa que ideias revolucionárias nasceram na cabeça do rabino antes da famosa pintura *Sofrimento de Gorgonzola* do Conde de Fromage, todas as exigências burguesas para a etiqueta ainda são cumpridas no ato de observação.

Em um mundo hierárquico, as artes espetaculares são bem adequadas para serem as corretoras da Verdade que mantêm a Ordem, porque elas (como já dissemos tantas vezes) seguem a mesma estrutura hierárquica. Assim, insistimos em uma diferença ontológica entre artes participativas e artes espetaculares. A participação é simultaneamente democrática e democratizante, enquanto a situação de espectador em si transmite uma perspectiva dualista de dominar ou ser dominado, não importa se você estiver na ponta da produção ou do consumo.

DIGITALIZAÇÃO = DEMOCRATIZAÇÃO?

A Internet é muitas vezes apresentada como uma saída para a unilateralidade paradigmática da cultura espetacular, bem como para uma maior democratização dos meios culturais de expressão. Os limiares parecem ter desaparecido, a Internet está aberta para quem pode pagar por um computador. Os desenvolvimentos tecnológicos permitiram se relacionar com estímulos de forma a desafiar os papéis tradicionais do produtor e do consumidor. Na Web, o indivíduo pode ser um espectador e um participante, tanto o emissor quanto o receptor, o que problematiza o modelo que anteriormente configuramos. Pode parecer que categorias de análise como

espetáculo, interatividade e participação tornam-se irrelevantes quando tudo está dissolvido em um mar digital de fluxos interseccionais de comunicação. Em tal mundo, nossa análise de relações de poder pode parecer supérflua.

A Internet, no entanto, não leva ao desaparecimento dos papéis que descrevemos. Em vez disso, eles são subsumidos em estruturas digitais complexas, cuja completa arquitetura é mais difícil de examinar ou sumariar. Ao encontrar um estímulo on-line (blog, imagem, texto, vídeo, música, etc.), pode-se escolher entre inserir seu espaço de pensamento, tratá-lo como base para várias escolhas, ou criar um espaço de ação por conta própria, de alguma forma, entrando num diálogo com o produtor desse estímulo.

Isso significa que é a vontade, a capacidade e a prática dos usuários da web que determinam se a Web deve ser vista como espaço de pensamento, espaço de escolha ou espaço de ação. Os acordos e práticas sociais são mais importantes do que as limitações técnicas, uma vez que a última permite todos os níveis de participação nas redes.

Em um mundo de redes de distribuição digital, aqueles que produziram formas de expressão como, por exemplo, livros, filmes ou música, não têm mais controle total sobre a reprodução dessas obras. Isso prejudica o poder dos produtores de estímulos e levou ao debate inflamado sobre os direitos autorais que, infelizmente, tem como foco a preservação, ou não, das antigas estruturas econômicas, e não sobre a potencialidade da cultura digitalizada. Nós ainda só podemos supor quais novos papéis essa mudança de poder pode promover. Quando os estímulos podem ser editados, distribuídos e colocados em novos contextos gratuitamente, os criadores on-line de hoje excedem tanto os formatos de mídia estabelecidos quanto os padrões de consumo.

Mesmo que a vasta e infinita Internet subsuma a mídia espetacular, a mídia interativa e a participação em combinações em permanente transformação, é necessário analisar suas estruturas de poder.

PADRÕES DE PERCEPÇÃO NA CULTURA ESPETACULAR

Então, que modelos de pensamento estão sendo promovidos ou inibidos pela indústria da consciência? Em nossa sociedade, a cultura espetacular é dominante. Sua estrutura autoritária não é prioritariamente devota a estimular qualquer desejo de se tornar ativista. Em vez disso, promove a posição de sujeito como consumidor passivo.

Dentro das artes espetaculares, certamente existem muitas obras visionárias e questionadoras, as quais esperamos que, a longo prazo, promovam um mundo melhor. Se nós, em nossas horas sombrias, temos algumas dúvidas sobre a possibilidade dessas realmente conseguirem algo além de uma consciência limpa entre criadores e espectadores, é porque: A) elas estão profundamente inseridas no pré-entendimento estreito do paradigma espetacular, e B) os mecanismos de anestesia das artes espetaculares representam uma parte muito maior da atividade da indústria da consciência do que a sua parte progressiva.

Em adição à já mencionada passividade do consumidor, A) significa que o paradigma espetacular pressupõe uma membrana entre a obra e o espectador, de forma a reduzir os efeitos emancipatórios ou conscientizantes da obra. A obra de arte, bem como o observador, existe em um contexto que afeta a forma como levamos isso ao coração, interpretamos e reagimos.

Por exemplo, um dos padrões básicos em artes espetaculares é classificar várias obras por uma variedade de critérios. Praticamente todas as formas de expressão se encaixam em um padrão hierárquico de vencedores e perdedores, e é apresentada a partir dessa perspectiva. Toda pintura de Matisse é revestida com uma membrana econômica, um esmalte de valor de mercado e apoio institucional. A plateia vai ao teatro para ver as Estrelas, a peça é só um pretexto. Os custos de produção do filme são mercantilizados e percebidos como uma qualidade em si. Mesmo as obras que ainda não foram incorporadas ao ciclo do capital cultural e econômico são consideradas com a mesma perspectiva: qual é o retorno sobre o investimento aqui?

Chorar sobre este leite derramado é inútil. É impossível separar uma experiência de seu contexto – não existe uma forma de observação "pura". Pode-se apenas sonhar com um retorno à inocência, quando nossas experiências artísticas e culturais não ficavam coradas pelo conhecimento do valor de troca da pintura, mas tal Éden nunca existiu. No entanto, poderíamos perguntar quais são os efeitos da classificação. A membrana econômica é apenas um dos vários filtros que constituem nosso pré-entendimento, ou ela é tão densa que bloqueia a visão e nos impede de experimentar aspectos interessantes da arte?

Evidências apontando nessa direção são apresentadas sempre que uma obra de arte, grupo, aspecto ou aparato conceitual é analisado a partir de uma nova perspectiva. Quando artistas, escritores e pesquisadores são libertados de uma perspectiva peniana sobre a história, quando outras culturas são comparadas e colocadas em pé de igualdade com as nossas, quando uma perspectiva interpretativa é desconstruída e revela sua estrutura colonial, patriarcal ou etnocêntrica – é

quando a membrana do preconceito canonizado é arrancada e podemos, como dizem, ver com novos olhos.

Outro dos mecanismos de controle da indústria da consciência é uma obsessão intolerante com a sensação, tanto como apreensão sensorial instantânea quanto como experiência grandiosa e inspiradora. Hoje, a "indústria da experiência" é um negócio em crescimento vertiginoso, mas o fato de eu conseguir leite de uma cabra não significa que eu tenha me aventurado muito longe da realidade do hameau rural. Eu ainda estou lá como um estranho, um turista, e a ênfase maníaca da indústria da consciência para sensações espetaculares ainda continua sendo o enquadramento interpretativo. Seus produtos nos tornam consumidores de experiência perceptivamente cansados e excessivamente saciados.

No pré-entendimento das artes espetaculares, todos os acordos que definem e regem a aquisição de vários tipos de obras estão incluídos: a reverência silenciosa durante uma visita ao museu, a conversa afetada em galerias de arte ou o ego-exibicionismo em busca de parceiros no clube noturno. Muitas vezes, há também o requisito de conhecimento específico sobre os antecedentes de algumas obras de arte, permitindo desfrutar de sua plena glória. Isso pode incluir um conhecimento superficial dos últimos dois mil anos de literatura ocidental ou informação atualizada sobre hábitos de drogas de certos artistas. A alegria de poder atender a tais demandas confirma que permitir que a cultura defina nossa realidade é correto e justo.

A respeito de B), as obras estéticas com a capacidade de promover uma atitude crítica são muito facilmente afogadas na inundação da anestesia. Da mesma forma, a estética também pode se transformar em outra forma de anestesia,

outra farsa sedutora da indústria do descontentamento que se torna rica em nossa frustração pela venda de produtos que descrevem e deploram a mesma frustração (tais como esse livro). Assim, a indústria da consciência também pode abrigar seus inimigos promovendo tanto a indústria quanto o descontentamento. Em nossos esforços para combater o Deus Máquina, nós asseguramos que as rodas continuem girando comprando seus bens. Nossos desejos são canalizados para o consumo, enquanto nosso potencial é diminuído ao ser projetado para os bens "radicais" que compramos. Se começarmos a coletivamente nos "ressocializarmos" e a colocar em ação nossos potenciais, então a revolução (de alguma forma) chegará em breve, o que simplesmente não pode ser permitido.

Socialização nos coloca em um duplo vínculo. Somos criados para consumir tudo e todos, um consumo que, ao mesmo tempo, pretende nos cegar dos mecanismos que nos levam a comprar lenços palestinos em vez de apoiar ativamente a libertação do povo palestino.

Portanto, as artes espetaculares encorajam um processo de socialização no qual as estruturas sociais predominantes são confirmadas e preservadas. O papel internalizado coopta a capacidade dos indivíduos de agir.

O EXEMPLO ESCOLAR

Por uma década, as crianças são educadas em nosso maquinário produtivo vigente. Todo o ambiente da sala de aula parece aparelhado para a reprodução e manutenção do paradigma do espectador. Na frente de um quadro preto ou branco está a (às vezes elevada!) mesa, e diante

dela estão todas as carteiras voltadas para uma direção. O professor mantém o papel de produzir estímulos (de um para muitos de acordo com o mesmo cálculo de eficiência do modelo administrado à mídia de massa) e a tarefa dos alunos é recebê-los. Um dia, eles também deverão se tornar produtores assalariados de cultura espetacular e outros produtos de consumo.

Por uma década, as crianças lá permanecem sentadas. O fato de que provavelmente não são necessários mais do que seis anos para produzir estudantes prontos para estudos superiores é apenas uma consequência da nossa estrutura social (ou seja, sistema econômico) não ter espaço para crianças. (O desemprego juvenil na Europa se aproxima de 25 por cento, não *precisamos* delas). Assim, elas devem ser mantidas em instituições até que possam ser bem-sucedidas. Algumas vão direto do ensino médio para cargos subordinados, outras vão para universidades e faculdades para se tornarem a áurea classe média.

Durante uma década, as crianças seguem a agenda oculta da escola. O objetivo declarado da escola – o currículo – é que os alunos encontrem seu próprio chamado. No entanto, o seu propósito manifesto, por um lado, é criar pessoas com as habilidades exigidas pelo mercado de trabalho, enquanto, por outro lado, é criar um número conveniente de rejeições que, na sua própria incapacidade, confirmem o sucesso dos outros. A esse respeito, a escola é uma parte bem integrada da indústria da consciência, focada em nos adequar às nossas posições. Você será rentável, baixinho?

Certamente, também há elementos de "participação" na escola: dias temáticos, trabalho em grupo e até mesmo algumas discussões abertas. Mas quando o trabalho

conjunto do grupo ainda leva a notas individuais, quando as discussões estão mais focadas em verificar a recepção do cânone estabelecido, ao invés da própria busca do aluno pelo conhecimento, a participação se torna uma farsa. Talvez até mesmo uma zombaria, porque tudo é feito nos termos da escola, onde os alunos não têm poder sobre os acordos que governam os doze anos de oportunidades desperdiçadas. A avidez por aprender é algo inerente das crianças, mas qualquer um que viu alunos do primeiro ano, sedentos por conhecimento, transformados em desanimados alunos do sexto ano, também viu como a escola convencional consegue extinguir essa curiosidade.

A família faz parte da mesma estrutura geral da escola. O vínculo óbvio entre as artes espetaculares e as relações de produção em nossa sociedade transformam os pais em pequenos atores na tragédia conhecida como *De Criança a Adulto*. A indústria da consciência ensinou os pais a trabalharem para consumir, e deu-lhes papéis claros nessa estrutura.

Família, escola, trabalho e cultura: todos falam a mesma língua, esperam o mesmo comportamento básico, recompensam os mesmos padrões de pensamento. Entre essas instituições, no entanto, apenas a escola recebeu a missão clara da sociedade para, durante uma década, controlar o tempo e as atividades das crianças, bem como o direito de avaliar se eles foram adequadamente instalados na ordem social.

A educação escolar teve sucesso quando conseguiu que nos tornássemos pessoas que *voluntariamente* entram em adaptabilidade.

SOBRE INFLUÊNCIA CULTURAL

Nós afirmamos que todos os efeitos que a arte e a cultura, no sentido mais amplo, podem realizar num nível individual podem ser atribuídos a qualquer uma de três categorias: experiências emocionais, conhecimento ou desenvolvimento pessoal. Embora as linhas entre elas possam ser borradas, elas são bastante abrangentes. Dessa maneira, sugerimos que a cultura espetacular é prioritariamente capaz de suscitar sentimentos fortes ou conferir conhecimento, mas não é, em grande medida, capaz de alterar a personalidade do espectador. Isso não se deve a uma deficiência particular das artes espetaculares, mas a algo enraizado no organismo humano. A personalidade é ávida para se desenvolver em diálogo com o meio ambiente. Para aqueles leitores que aqui objetam alegando que eles realmente tiveram experiências artísticas impressionantes, que os desenvolveram como seres humanos, nós respondemos: é claro, nós também. No entanto, argumentamos que o potencial para mudar as pessoas é muito maior nas artes participativas. A razão pela qual não vimos muito disso se dá principalmente devido ao fato de que as obras participativas, até agora, não exploraram muito este potencial.

A essência da cultura participativa é a interação social. Participação significa entrar em um diálogo com o contexto – dando e recebendo uma resposta. As partes de nós que são afirmadas na participação são vivificadas, assim como a nossa identidade pessoal se desenvolve pela retroalimentação dada pelos nossos primeiros cuidadores aos nossos choros lactentes e movimentos incontroláveis.

Como crianças, internalizamos como os outros nos

interpretam e, assim, tornamos essa interpretação nossa realidade. Aprendemos a dar nomes para as emoções sem forma que atravessam o corpo, aprendemos a nos entender da mesma forma que os outros nos entendem. Este condicionamento continua ao longo da vida e é dado outro nome – lavagem cerebral – apenas quando falamos sobre a socialização de *outras* culturas, grupos ou seitas. Mas esse mecanismo também possibilita que os humanos influenciem seu próprio condicionamento, algo que provavelmente nos torna únicos no reino animal. Podemos nos tornar nossos próprios cães pavlovianos ao afirmar tais processos participativos em que recebemos estímulos que confirmam uma imagem diferente de quem queremos ser.

Infelizmente, raramente nos conscientizamos do que expomos a nós mesmos através da influência do mundo exterior. A cultura espetacular raramente anuncia qual ideologia é transmitida além da embalagem brilhante. Conforme mencionado anteriormente, a produção de expressões culturais baseia-se na confirmação ou renovação, sendo que a primeira constitui a esmagadora maioria. No mundo ocidental, a indústria da consciência trabalhou por um longo tempo, sem qualquer perturbação, para confirmar as verdades hegemônicas, à parte dos surtos ocasionais da ciência copernicana ou do protestantismo. Infelizmente, mesmo essas insurreições se reuniram sob a bandeira suja de Uma Verdade Única, então tudo realmente aconteceu como antes. Talvez seja só com o modernismo que começamos a encontrar obras de arte desafiadoras desacompanhadas de respostas.

Interrompemos para uma breve mensagem

Lamentamos o eurocentrismo óbvio que nossos argumentos exibem, mas gostaríamos de aproveitar a oportunidade para destacá-lo como um exemplo instrutivo da força das tradições locais na socialização. Mesmo com muitos anos de luta contra nossa criação e educação, não conseguimos chegar muito longe das visões restritivas da máquina de lavagem cerebral ocidental.

O fato de que agora temos a oportunidade de afetar o condicionamento que moldará nossa personalidade não significa que, de fato, sejamos capazes de fazê-lo. Mudar somente o paradigma no mundo científico pode levar uma geração – os defensores do conhecimento mais antigo simplesmente têm que morrer primeiro porque investiram tanto de si mesmos na abordagem estabelecida. A aceitação de novas ideias não é tão incômoda quanto a dificuldade em abandonar a segurança da identidade que construíram, a segurança de sua própria tribo e sua ideologia. Então, por que nossa identidade é tão importante que dificilmente aceitamos mudanças?

É porque as pessoas que se tornaram "adultas" deram tanto esforço para alcançar sua posição social e econômica que não podem aceitar nada que sugira que toda a nossa sociedade é composta de papéis e padrões que, em certas circunstâncias, podem ser trocados por outros? E se, no auge da carreira, eu achar que estou encostado na parede errada?

É apenas no nosso tempo, quando tudo é fluido – fluxos

de pessoas se movem ao redor do globo como durante o Período das Migrações, os políticos são cada vez mais substituídos por estruturas econômicas de poder inacessíveis, a diversidade cultural está presente em todos os remansos e cento e cinquenta canais de TV e rádio oferecem tantos estilos de vida quanto as marcas de sabão, quando a Internet torna possível que todas as verdades busquem prosélitos em cada lar – é precisamente neste momento que sentimos a necessidade de aderir às nossas identidades?

Se este for o caso, seria profundamente trágico, porque a única maneira segura de lidar com essa diversidade é acompanhar o fluxo, não se sentar como uma rocha na correnteza e ser lentamente desgastado pelas mudanças.

DESCONSTRUÇÃO SEM COLAPSO

Um aspecto maior das atividades participativas é que elas podem ser vistas como uma forma de jogo. Quando somos crianças, é através do jogo que desenvolvemos variações no comportamento aprendido. É nosso método inerente para modificar nosso condicionamento, para ver se há alguma maneira razoável de lidar com isso. Ao continuar jogando, continuamos evoluindo.

A identidade do adulto, por outro lado, é em grande parte feita de defesas bem estabelecidas. Nossa educação nos ensinou que o mundo consiste em diferentes tipos de ameaças, então desenvolvemos uma personalidade para nos defender contra elas. Nós nos definimos pelo que não somos: não-garoto/garota, não-norueguês/sueco, não-gay/hétero. (Isto, é claro, não se aplica a você, apenas aos outros – você sabe quem).

No entanto, podemos nos abster dessas definições fechadas de identidade e entrar em um diálogo lúdico com o meio ambiente, em que temos a oportunidade de nos recriar de maneira muito parecida com quando éramos muito jovens. (Como diz o ditado: "... a menos que você mude e se torne criança, você não entrará no reino dos céus".) Podemos começar uma rebelião dos papéis e ver o mundo como um baile de máscaras com papéis variados; podemos escolher entre muitas identidades sem termos que nos fixar tão estaticamente a qualquer um deles.

Nós afirmamos que a cultura espetacular confirmativa se baseia na noção de um sujeito contínuo e imutável. Esse sujeito recebe estímulos filtrados através de várias estruturas interpretativas diferentes, mas é considerado principalmente imutável. Este é precisamente o significado de "confirmação": você é o que você acredita ser.

No jogo com papéis da cultura participativa, posições do sujeito, atitudes e padrões comportamentais são usados como um instrumento para explorar o mundo e a si mesmo. A identidade é percebida não tanto como um monólito, mas sim como um caleidoscópio, cujas mudanças revelam incessantemente novas realidades.

Durante nossos primeiros anos, estamos expostos a estímulos sempre novos, aos quais nos adaptamos pelo desenvolvimento de caminhos cerebrais. Após cerca de vinte anos, temos experiências suficientes para tornarmos possível passar pelo resto da vida no piloto automático. Uma vez que não precisamos pensar novos pensamentos, é possível gerir a vida como um sonâmbulo com um emprego de tempo integral.

Como um "adulto", o indivíduo já viu de tudo, ou ao menos é capaz de classificar novas experiências, colocando-as em diferentes categorias bem conhecidas (se em nenhuma

outra, ao menos nas categorias "novo e estúpido", "incompreensível" ou, infelizmente, "lixo estrangeiro"). Essa é a forma como os "adultos" se tornam mais estúpidos – quando colocam tudo novo em uma caixa apropriada no cérebro, eles se tornam ainda mais pobres, mentalmente falando.

É por isso que obras de arte verdadeiramente inovadoras provocam emoções violentas. Na primeira apresentação da *Sagração da Primavera* de Stravinsky, ocorreram brigas no auditório. Isso é fácil de entender, mudar os quadros de referência (e, portanto, a identidade) apressadamente não é uma tarefa insignificante.

Mas no jogo participativo com identidades e papéis, nós nos lançamos com confiança ousada em aventuras sem precedentes e, em troca, recebemos constantemente novas possibilidades de experiência e crescimento. Aqui, então, podemos encontrar a resposta para a estranha questão do que acontece com as pessoas quando elas crescem. Cessar de ser uma criança no coração não é uma necessidade. Podemos continuar comendo o fruto do conhecimento e assim, como a serpente colocou, "nos tornarmos como Deus".

Claro, parece legal, não é? Mas é rentável? Existe alguém que possa se beneficiar da capacidade de trocar rapidamente de papéis, promovida pelas artes participativas? A flexível brincadeira humana pode ser vista como uma adaptação ao comércio e à necessidade incessante da indústria por trabalho maleável. O surgimento repentino e inesperado de *role-playing games* na maioria dos países ocidentais há 30 anos tem uma conexão com a recente perda da estabilidade do mercado de trabalho no pós-guerra? Talvez sim, já que um dos efeitos dos *role-playing games* é, justamente, desenvolver pessoas mais flexíveis. A comunidade empresarial, no

entanto, já começou a descobrir que as jovens gerações querem algo mais do que uma remuneração igual por trabalho igual: eles querem significado na vida. Se eles não acharem isso em seu trabalho, eles estarão satisfeitos em trabalhar até ter dinheiro suficiente para fazer um mochilão no Comovocêistão por meio ano ou mais. Lá, eles poderiam conhecer experiências ainda mais novas e não classificadas, e tornarem-se ainda mais indisciplinados.

6

CONSTRUINDO CASTELOS NO CÉU

Dentro da cultura ocidental, a *Gesamtkunstwerk* parece ser um ideal perene. Como um ioiô persistente, saltando da escuridão e depois se dissipando, as tentativas de fazer a *Gesamtkunst* surgir repetidas vezes, trazendo uma promessa de esperança e reconciliação entre as várias disciplinas da arte.

Esse conceito de prática artística transcendente parece ganhar novo peso e potencial à medida em que as tendências participativas estão surgindo. Mas como alguém pode esperar tal cultura participativa (com suas muitas práticas, algumas não relacionadas à arte) para, de fato, relacionar-se e misturar-se com conceitos como arte e *Gesamtkunst*?

A questão não é tão simples quanto como a *Gesamtkunstwerk* participativa seria estruturalmente diferente daquelas produzidas de acordo com a arquitetura da cultura espetacular. Também é uma questão sobre a participação emergindo como uma parte necessária da obra de arte se o público não mais estiver satisfeito em ser espectador do espetáculo. Pode a *Gesamtkunstwerk*, ao incorporar uma prática participativa, ainda ressoar (e finalmente perceber) com os sonhos históricos associados à sua função: a obra

de arte total que não só é capaz de superar as divisões entre produtor e consumidor de estímulos, mas também as divisões entre arte e vida cotidiana?

AS ESTRUTURAS MIDIÁTICAS DA *GESAMTKUNSTWERK*

Desde suas origens conceituais, a *Gesamtkunstwerk* seguiu uma lógica transgressiva na qual diferentes formas de arte e disciplinas são misturadas. A performance musical, a atuação e a pintura são combinadas em complexas obras midiáticas. A ideia da *Gesamtkunstwerk* aparece em dois padrões, muitas vezes entrelaçados: o *multidisciplinar* e o *abrangente*.

O objetivo da *Gesamtkunstwerk* multidisciplinar é apresentar uma obra em que os estímulos de diferentes disciplinas de arte são integrados em uma nova completude, em um palco dedicado e projetado para esse propósito – o efeito sinergético de diferentes expressões midiáticas trabalhando em concerto.

A *Gesamtkunstwerk* abrangente, por outro lado, visa criar uma experiência total em que tudo o que pode ser sentido é ditado pela obra de arte. Todos os estímulos indesejáveis são firmemente expulsos. A obra abrangente é sem dúvida multidisciplinar, ou pelo menos multimidiática, por necessidade, mas também requer uma dimensão espacial para se manifestar. Os estímulos encapsulam o receptor para gerar um "ambiente total dos sentidos" – o mundo da *Gesamtkunstwerk*.

Enquanto a *Gesamtkunstwerk* multidisciplinar é focada prioritariamente nas maneiras em que diferentes modos de produção podem ser combinados para formar novos efeitos, a abrangente, em vez disso, imerge os sujeitos em uma paisagem para os sentidos.

Essas duas categorias podem ser aplicadas à cultura espetacular (espaço de pensamento/visualização), interatividade (espaço de escolha/interatividade) e cultura participativa (espaço de ação/cocriação).

Estrutura da mídia	*Exemplos*
» ARTE ESPETACULAR MULTIDISCIPLINAR	*Opera, happenings, circo*
» ARTE ESPETACULAR ABRANGENTE	*Land art, panoramas, cinema imersivo*
» INTERATIVIDADE MULTIDISCIPLINAR	*Multimídia interativa, jogos de computador*
» INTERATIVIDADE ABRANGENTE	*Museus, realidade virtual*
» CULTURA PARTICIPATIVA MULTIDISCIPLINAR	*MMORPG, comunidades on-line*
» CULTURA PARTICIPATIVA ABRANGENTE	*Carnavais, live role-play, revolução*

EXEMPLOS ORIENTADOS AO ESPECTADOR

A ópera deve ser vista principalmente como uma forma multidisciplinar. Combina música orquestral com canto, cenografia e ação dramática com figurinos. O espectador é fixado em seu assento e deve – pelo acordo – seguir os eventos no palco.

Mas a casa da ópera também encerra seus subjugados visitantes com sua arquitetura e decorações opressivos. Assim, qualquer performance que ocorra ali e, ao mesmo tempo, realizar ativamente um ponto de contato com tal ambiente como parte da obra, seria então classificada como abrangente. Este é um exemplo de como os acordos que determinam o conteúdo dos estímulos e os limites da obra de arte mudam sua classificação.

O seguinte cenário serve como um exemplo ilustrativo. Uma gigantesca caverna subterrânea foi preparada por um Artista serelepe. A obra de arte, uma performance ambiciosa e futurista chamada *A História da Cidade Subterrânea*, é um fenômeno excepcionalmente teatral transmitido através de um ambiente multimídia meticulosamente projetado. Além de uma abundância de escuridão, existem formações estranhas de papel machê, vidro e concreto pintado com spray. Contém luminárias penetrantes, água ondulante, projeção de vídeo espirituosa, rajadas de vento, esculturas de metal ameaçadoras, vigas de aço torcidas e areia sinistra – tudo compilado em uma montagem bombástica. Uma orquestra invisível tocando cornetas de carneiros desempenha um papel central na história sobre uma crise em uma futura sociedade subterrânea. Não é permitido a nada do mundo acima, nem luz nem som, penetrar para roubar a atenção do público.

A arquitetura de estímulos cuidadosamente construída – a *Gesamtkunstwerk* – é, de acordo com os acordos invioláveis que vinculam todos os participantes, além do domínio da influência participativa. Aconchegados dentro da zona de conforto do espectador casual, os visitantes são reunidos em uma plataforma central a partir da qual eles podem contemplar a paisagem alienígena. No centro das atenções,

acompanhado pela orquestra oculta, o artista recita a poesia épica, e projeta vídeos nas vastas paredes de concreto. O cenário é de tirar o fôlego, com suas severas esculturas de metal, que representam a teocracia subterrânea, ascendendo enquanto os zumbidos abafados das cornetas de carneiro enchem o vazio negro. Os espectadores desconcertados estão atordoados, tentando acompanhar o fluxo de luz, som e o frio entorpecente da caverna.

Para que uma obra orientada para o espectador seja percebida como totalmente "abrangente", o público deve ser condicionado com uma estrita percepção espectadora e o entendimento do espaço social da arte. Pois é somente em tal discurso que os estímulos produzidos pelo artista podem ser entendidos como planejados e salvaguardados, separados da ação e da presença de espectadores. Outros estímulos, como aqueles invariavelmente gerados pela mera presença dos próprios espectadores (assobios, gritos e sussurros), são ignorados, como estranhos à obra, como ruídos intrusivos.

Ao negar ao público qualquer envolvimento na performance efetiva da obra de arte, a visão do artista é garantida – neste caso, uma experiência abrangente orientada ao espectador – como um produto relativamente definido.

EXEMPLOS INTERATIVOS

Em uma obra interativa multidisciplinar, os usuários navegam pelo seu espaço de escolha. Elementos interativos teriam sido implementados se os visitantes da *Cidade Subterrânea* pudessem percorrer livremente pela área circundante. Poderiam puxar alavancas e botões ou, por outro lado, escolher a ordem em que o artista teria recitado os poemas, quais

lâmpadas seriam acesas e definir quais peças cênicas seriam usadas. Tal procedimento não necessariamente resulta em uma melhoria qualitativa da experiência estética, já que podem haver efeitos adversos, a menos que as iniciativas do usuário sejam regidas por um acordo claro e gratificante.

Exemplos de como esses acordos de interatividade funcional podem ser construídos podem ser encontrados na multimídia digital, como em jogos de computador para jogadores solo.

Pode parecer forçado comparar os jogos de computador com a *Gesamtkunstwerk*, que é, sem dúvida, percebida como mais refinada, ao contrário dos jogos de computador, que geralmente são vistos como fenômenos populares, comerciais e talvez até infantis, não produzidos dentro do campo artístico.

No entanto, gostaríamos de salientar como os jogos de computador – ou as narrativas interativas multimídia – ordenam muitos dos aspectos que historicamente definiram a ideia da *Gesamtkunstwerk* em sua estrutura (embora não necessariamente em suas ambições estéticas). Eles transmitem a visão do produtor através de uma forma de representação multidisciplinar e, frequentemente, miram intensamente no sentido de puxar as cordas do coração.

Em um jogo de computador, elementos como música, efeitos sonoros, gráficos e textos estão misturados em uma composição com uma interface de usuário interativa. Os controles pré-programados e os comandos do jogo permitem que o usuário se mova através da história do jogo. A experiência de tais jogos pode variar de experiências quase cinematográficas ao sentimento de montar um quebra-cabeças ou resolver mistérios.

Os designers de jogos muitas vezes fazem questão de projetar jogos que transmitam diferentes tipos de experiências. Os temas podem variar de disparos implacáveis de armas

apocalípticas em labirintos escuros a mistérios enigmáticos em ambientes históricos. As diferenças entre os jogos podem ser vastas, mas os fabricantes de jogos geralmente se esforçam para dar aos jogadores a sensação de terem um papel ativo e influente nos eventos que são experimentados. Sua multidisciplinaridade midiática não só constitui algo novo e complexo, mas muitas vezes também abriga a ambição de criar um mundo abrangente.

Uma questão que permanece sem resposta é se o jogador realmente joga, ou se, em vez disso, é jogado pelo jogo, pois o jogo efetivamente gera respostas mentais, assim como físicas, no jogador. O avatar do jogo poderia ser o jogador, em vez da representação deste na tela.

Um exemplo de uma estrutura midiática interativa abrangente é o fenômeno outrora sensacionalista da realidade virtual (VR). Enquanto o benefício de um jogo de computador é permitir que o indivíduo absorva uma cadeia de eventos visualizada em uma tela bidimensional (possivelmente suportada por *surround sound*) de forma interativa, a ideia da VR é que o usuário seja encerrado em um ambiente tridimensional de estímulos. Idealmente, todo o sensório é fornecido pela máquina.

Ao usar equipamentos VR, alguns dos estímulos "externos à obra", como os produzidos pelo próprio corpo, são ocultados.

Com a ajuda de dispositivos, os movimentos do próprio corpo também podem ser transcritos, tal como olhar para a própria mão e, em vez disso, ver uma representação digital. Ao produzir uma experiência interativa abrangente na qual o usuário recebe uma experiência de existência física em outro lugar, outra "realidade" é alcançada.

Este fenômeno exerceu uma forte atração, especialmente para artistas e outros criadores que abrigam grandes sonhos demiúrgicos. Eles viram, e ainda veem, a possibilidade de construir novos mundos em nome da arte, com a ajuda da mídia digital.

Deixar, mesmo que apenas por um momento, a realidade cotidiana para entrar em outra (onde o jogo, a aventura e a imaginação são o centro do palco), atrai muitos de nós porque é negado, em uma sociedade burocrática e gerada pelo dinheiro, o espaço adequado a esses desejos.

Alguns alegaram que, com a ajuda de computadores e da tecnologia digital multimídia, finalmente seríamos capazes de tornar real esse castelo no céu quimérico. A Gesamtkunstwerk perfeita, de acordo com essa abordagem, seria alcançada pela criação de uma nova realidade digital tão real quanto – ou pelo menos igual a – aquela que encaramos todos os dias. Certamente, é uma visão interessante. Mas, até o momento, nem os sucessos artísticos, nem um senso de realidade convincente, se apresentaram. Parece que o aparelho técnico se torna uma parte tão inescapável da experiência que a ilusão de "realidade" nunca aparece. A experiência principal dos usuários torna-se o encontro com a máquina. O equipamento VR é volumoso, a luva coça, os polígonos são pixels e a interface tátil é sentida como tão precisa quanto um brinquedo sexual controlado remotamente.

A indústria de jogos de computador e as comunidades on-line fizeram um trabalho melhor em capturar e gerenciar o potencial de mídia interativa. Além disso, eles também foram influentes no desenvolvimento de uma cultura participativa digital através de recursos e ferramentas cada vez mais sofisticados para seus jogadores e usuários.

Na mídia interativa – em que nenhuma participação deve ser encontrada – o designer geralmente está ansioso para simular o que parece ser um processo participativo, tornando a interação com objetos tão dialógica e interessante quanto possível. Assim como as obras em mídias estritamente orientadas para o espectador, suas contrapartes digitais orientadas para a escolha seduzem o usuário a esquecer sua solidão através de várias formas de distrações que simulam a participação.

Embora não definamos a interatividade como participativa, pode-se sentir que suas origens frequentemente expressam uma ambição nessa direção. É claro que os produtores da clássica cultura espetacular (filmes, livros, imagens) são acentuadamente diferentes daqueles influenciados pelas ideias de "interatividade" e "processos", ou mesmo da ideia de dissolução da fronteira entre arte e vida. Os febris artistas da VR e os profetas de arte relacional dos anos 90 imediatamente vêm à mente. No que diz respeito às mídias participativas, elas raramente tinham algum lugar na cena artística. Portanto, os exemplos que consideramos relevantes neste contexto devem ser retirados de outras esferas culturais. Uma dessas áreas é o mundo dos *role-playing games*, caracterizados por processos participativos dramatizados.

EXEMPLOS PARTICIPATIVOS

Nos meios participativos, a divisão tradicional de papéis (em que os produtores criam estímulos para os consumidores) é substituída por um sistema no qual apenas existem vários papéis cocriadores. Aqui, então, poderíamos falar de participantes em uma *Gesamtkunstwerk*.

Possíveis exemplos de abordagens multidisciplinares de tais processos podem ser variantes do teatro participativo total ou de *happenings* ambiciosas, em que são proibidos espectadores, e os participantes organizam a obra em conjunto, através de suas ações. Esses casos enfatizam aspectos performativos ao invés de uma abordagem espacialmente holística. Uma *Gesamtkunstwerk* participativa multidisciplinar permitiria aos participantes interagir com uma ampla gama de estímulos, mas não tem ambição de criar um mundo completo.

Em uma *Gesamtkunstwerk* participativa abrangente, o espaço, a arquitetura, a decoração e o som são combinados com a presença e as ações dos participantes. O resultado é uma situação social, ligada pelo tempo e pelo espaço, na qual as linhas entre a arte e a vida seriam temporariamente apagadas. O participante manifesta-se em uma comunalidade maior. Ele não é espectador nem artista, convertendo-se em uma parte vívida da *Gesamtkunstwerk*.

O *live action role-play* pode servir de exemplo de como a *Gesamtkunstwerk* abrangente e participativa poderia se parecer. Como tal, ele tem sido relativamente bem-sucedido. Apesar de sua reputação ser de que é algo juvenil (a associação mais comum provavelmente seja a de nerds agitando-espadas-de-espuma, juntamente com a atuação pobremente dramatizada em um cenário de fantasia), o role-play pode oferecer uma maneira de realizar a *Gesamtkunstwerk*. Pode servir de modelo para como os participantes poderiam criar e entrar em uma realidade social experimental. A forma inclui jogar com novas perspectivas e valores, através da tomada de papéis improvisados em um contexto fictício. Ambientes físicos são projetados para o jogo, tais como, por exemplo, vilas

medievais, instalações subterrâneas especialmente mobiladas, campos futuristas em fossas cascalho ou cubículos brancos minimalistas, tudo dependendo de qual tema caracteriza o cenário. Os processos são inteiramente dependentes dos participantes, que reconhecem o ambiente e os papéis uns dos outros como se fossem verdadeiros para os seus próprios papéis. Este acordo é um dos mais importantes para o *live action role-play*. O método ajuda os participantes em seus esforços para criar situações sociais realistas através da interação de seus personagens. A ilusão só pode ser quebrada em caso de emergência, tais como acidentes ou perigo.

Embora o *live action role-play* demande muito do envolvimento dos participantes, isso lhes proporciona a oportunidade de uma riqueza de experiências emocionais. Os jogadores podem se envolver com problemas éticos, comunhão cocriativa, desafios intelectuais e intriga sinistra. Somente um evento participativo, abrangente e multimídia, com um espaço de ação suficientemente grande, pode oferecer tal experiência – uma obra viva, com a brincadeira e a imaginação em seu centro.

Não tentaremos dar conta do movimento multifacetado que é o *role-play* – se é que é possível falar de *um* movimento, com tantos gêneros, manifestos e escolas diferentes. Apenas alguns eventos com ambições expressamente artísticas foram realizados até o momento em que escrevemos isso, mas a forma ainda é jovem e mostra um rápido desenvolvimento, tanto em termos de representação quanto de teoria. Aqui, pode-se traçar paralelos ao desenvolvimento moderno de outras formas de arte: enquanto as questões de forma estão sendo abordadas em um intenso debate interno, a entusiasmada vanguar-

da catalizadora está tentando tornar a mídia reconhecida como uma disciplina artística. Em outras palavras, eles estão tentando aumentar o status de suas atividades ao se tornarem estabelecidos.

Seja qual for o caso com as ambições do artista e a busca do prestígio, o desejo de criar uma nova realidade ainda pode ser entendido como o processo de unir a divisão entre arte e vida, fantasia e realidade – para estetizar e remodelar o mundo de acordo com a visão do indivíduo. Isto é o que os cenários de *live action role-play* começaram a explorar, um mundo em que os participantes vivem dentro e através de suas próprias criações.

Como um *live action role-play*, a *Cidade Subterrânea* teria sido um lugar social, uma comunidade viva com uma narrativa conduzida pela ação dos participantes. Como habitantes deste país das maravilhas, os participantes devem considerar as questões apresentadas aos seus papéis.

Como o festival anual será realizado agora que o túnel principal desabou? O regimento da corneta de carneiro está por atrás da sabotagem? O psicótico governante da cidade, Kaiser Melange MDCCCXLVIII, trancou-se em seu *bunker* e as intrigas do palácio fervilham entre os membros do Conselho Adjunto do Governo. O mal-estar aumenta nas sete famílias e os últimos mapas são queimados. Deverá Nitrevis, o belo, seduzir o profeta Panantis, a fim de descobrir o que este sabe e, portanto, arriscar uma disputa entre o clero e a Ordem dos Vórtices? Por que Deslin, o nômade do mar profundo, não está respondendo na frequência usual? Será que os amantes Asim e Ka ficarão juntos? Nesta história, cada participante é seu próprio personagem principal.

FORA DA OBRA, DENTRO DA VIDA

As artes participativas entorpecem as fronteiras entre o sujeito e o objeto artístico de uma maneira que podem ser usadas na construção de uma *Gesamtkunstwerk* abrangente. Por mais interessante que seja esse tipo de "existência artística", ela ainda é um momento passageiro, uma exceção à realidade monótona que aguarda cada aventureiro que retorna. Entrar numa obra também significa sair da vida cotidiana e sua realidade.

Aqui, a cultura participativa enfrenta seu maior desafio. Se não estamos satisfeitos com a nossa existência cotidiana e preferimos ser sujeitos sociais ativos capazes de produzir outra, nosso objetivo não seria alcançar uma cultura societária participativa? Se isso for feito de forma consistente, isso não mudaria só as relações de produção existentes – significaria uma nova maneira de viver e compreender a nossa realidade social. Poderiam então ser dadas rédeas mais livres para a criatividade na produção de nossa sociedade e vida cotidiana.

Uma *Gesamtkunstwerk* participativa que incorpora todos os elementos essenciais da vida em uma zona autônoma, tal como uma ilha paradisíaca e carnavalesca, onde os próprios habitantes controlam a arquitetura e as relações sociais, teoricamente poderia atingir isso.

Mas não seria enganador, e francamente infeliz, chamar essa ilha de arte, ou mesmo de *Gesamtkunstwerk*? Integrar tal fenômeno no campo da arte não só forçaria a descarga criativa na asfixiante jaula dourada que é a tradição de arte, transformando-a em um objeto. Isso também não seria justamente o que a arte, como fenômeno capitalista e mistificado, precisaria para continuar escondendo sua pró-

pria alienação, tanto externamente quanto dentro de seu próprio campo de produção?

Para concluir – nós perguntamos: o que acontece se as pessoas que juntas manifestam seus sonhos percebem que esta é uma existência preferível à "vida real" e à "arte"? O que acontece no dia em que percebemos que as fantasias que criamos podem ser tão reais quanto a ficção da Realidade?

7

O ENCANTADOR TREMELUZIR DA REALIDADE

A capacidade de criar a realidade está em nossas mãos. Não só no sentido de cultivar batatas, construir tendas ou criar bebês, mas também no sentido de que "real" e "possível" seriam coisas sobre as quais nós mesmos poderíamos influenciar. "Realidade" é uma criação coletiva – um mosaico de acordos sobre como produzir e interpretar as sugestões que encontramos no nosso cotidiano. A realidade é uma perspectiva e uma maneira de agir.

Como recém-nascidos, não podemos distinguir nós mesmos ou os objetos uns dos outros. Nós não sabemos o que os números significam e não entendemos a causalidade. Muito rápido, criamos imagens do mundo exterior, nós as conceituamos, tanto em seus fragmentos quanto em um conjunto em termos de narrativas. Os objetos aparecem como detalhes individuais com características específicas. A fala se torna palavras e significados. Aprendemos a prever os acontecimentos através da compreensão das relações causais. Os estímulos já não são experimentados como sensações sem nome, eles são

subsumidos na compreensão de estruturas que dão aos estímulos seus significados.

Assim, nosso entendimento pode ser estruturado de várias formas. Para simplificar, pode-se dizer que todas linguagens e grupos sociais têm sua própria maneira de entender o mundo. O termo "realidade" refere-se à noção de uma estrutura persistente que pensamos discernir por trás dos estímulos que banham nossos sentidos.

É possível criar novas ideias do que é a realidade e do potencial que ela pode conter, algumas mais funcionais do que outras. Nós agimos e sentimos, fantasiamos, medimos e extraímos conclusões enquanto processamos nossas percepções.

As visões e os comportamentos que nós criamos governam o modo como experimentamos estímulos, o que esperamos da vida e, portanto, também o que percebemos como real. Esse entendimento é recursivo – o presente molda nossa interpretação do passado, que orienta nossas ações futuras. O objetivo deste capítulo é mudar a sua compreensão das possibilidades da realidade.

A REALIDADE DA MÍDIA DE MASSA

O conceito de realidade denota uma estrutura abrangente e coerente que organiza todos os estímulos. Também define o seu oposto: o irreal e o impossível. Para entender algo como real, criamos uma dicotomia entre real e irreal e classificamos nossas experiências nessas categorias.

Sabemos que nenhum investigador de assassinatos vive em nossos aparelhos de televisão e que o que está escrito em um livro não acontece fisicamente no momento em que lemos. Esses estímulos são produzidos para descreverem ou

se referirem a um fenômeno, não para serem ele.

Como não podemos experimentar tudo o que existe por nós mesmos, temos que confiar nas palavras, imagens e descrições de outros. Essas são frequentemente fornecidas por mídias de massa. Livros, revistas, televisão etc., todos servem ao propósito de nos fornecer imagens digeríveis para incorporarmos às nossas noções pessoais de realidade. Tais imagens cobrem vastas áreas de nossas paisagens mentais.

Quando você pensa em algo fora de suas experiências pessoais, o que surge para o seu olho interno é apenas uma lembrança de uma experiência mediada. Você provavelmente não sabe quando e como essa memória foi implantada, apenas sabe que a imagem está lá. Pense no lançamento de um foguete. Pense no Nepal. Pense no corpo perfeito. Pense na Idade Média. Pense na guerra. A menos que você tenha experimentado isso pessoalmente, provavelmente está pensando em imagens criadas por mídias de massa.

As mídias de massa moldam nossa realidade. Não importa se elas se apresentam como documentais ou ficcionais – o efeito é o mesmo, pois elas produzem nossos desejos e crenças.

Quando a imagem pessoal é diferente da dada pelas mídias de massa, parece que a última tem precedência. No caso das imagens privadas e públicas coincidirem, as próprias ideias parecem ganhar maior validade. Há também aqueles que tentam elevar a existência privada ao midiatizarem e distribuírem essa imagem. A vida se torna significativa no olhar midiático da câmera digital, enquanto, em comparação, a vida fora do visor empalidece. Se a vida é ordenada como uma performance segundo a lógica das mídias de massa, ela é subjugada em um objeto cujo valor é retido somente enquanto ele conseguir atrair um público. A compreensão

do indivíduo é criada através da lente da câmera, suas ações se tornam as do público.

A estrutura das mídias de massa, de poucos para muitos, depende de ter um grande grupo de consumidores receptores. Portanto, as mídias de massa devem apresentar imagens da realidade capazes de serem aceitas por tantos quanto for possível. Qualquer coisa que se desvie da imagem geral de "como as coisas devem ser" poderia levar à perda do consumidor e assim reduzir a receita. Desta forma, o mercado e a cultura espetacular empurram as mídias de massa na direção segura de um realismo conformista.

Quando a mídia apresenta imagens congruentes da realidade, o efeito geral torna-se uma objetividade ilusória. Alguma coisa realmente pode ser verdadeira ou importante se não a vimos na televisão ou lemos sobre isso no jornal? Se uma ideia é defendida apenas por um pequeno grupo de desviantes, ela tem algum significado ou algum valor? Não é possível acreditar nesses extremistas loucos, não é?

Juntos, a midiatização de nossas paisagens mentais, o conformismo inerente das mídias e a objetividade ilusória exercem um forte poder normativo. Quando permitimos que o mercado e as mídias definam o que é real, perdemos a capacidade de moldar nossa própria realidade.

REALIDADE CONSENSUAL

Na nossa cultura, existe um acordo geral sobre o que é real. Este preconceito normativo constitui uma realidade consensual, algo com o qual todos devem se relacionar. Seja qual for a verdadeira natureza da realidade, pode-se notar que existe uma ideia hegemônica de que tal natureza realmente existe.

A busca por esta verdade é a busca pela confirmação de que a realidade existe como um sistema coerente e objetivo. Mas, como seres sociais, vivemos na interpretação da realidade.

O sistema normativo da realidade consensual consiste em um grande número de mínimos denominadores comuns. Assim, é esperado que saibamos que as criaturas míticas não existem de verdade. Pois são apenas isso – mitos. Eles não são nada além de contos de fadas, não são seres realmente existentes. Se alguém, contra todas as probabilidades, ver algo que caia fora das ideias normativas sobre o que pode e o que não pode existir, precisamos lidar com esse estímulo bizarro, encontrando uma explicação que mantenha o modelo hegemônico intacto. De vez em quando, mudam os limites da realidade consensual – o que hoje é uma criatura mítica fictícia, costumava ser aceito como uma besta real e perigosa rondando os selvagens.

Uma vez que nossa experiência de realidade consiste em interpretações de estímulos sensoriais, sabemos que essas interpretações são consistentes com as de outros. É, afinal, o pré-requisito para a nossa comunicação uns com os outros. É também por isso que as discussões sobre política ou religião podem tornar-se tão inflamadas, pois dizem respeito ao que constituirá a base para a nossa percepção da realidade.

Historicamente, houve grandes variações no que a realidade consensual tolerou. Seu grau de normatividade pode ser visto como um indicador de como é a aceitação de diferentes maneiras de pensar e agir num determinado período e lugar. Sentamos todos ao redor da mesa de negociação e discutimos o que a realidade é para o momento. Essa batalha pelo privilégio de formular a realidade tem sido, em tempos diferentes, dominada por diferentes interesses e estruturas de poder.

REALIDADE *COMO* MÍDIA

Definimos anteriormente uma mídia como um acordo sobre como os estímulos devem ser comunicados e recebidos e quais tipos de estímulos, atores e papéis devem ser incluídos nessa mídia. A realidade pode ser vista e analisada como uma mídia. Na conceituação da realidade, todos nós temos uma ideia mais ou menos bem definida dos estímulos que podemos enfrentar, suas causas, locais e efeitos e como participamos da produção de estímulos. Em outras palavras: o que pode ocorrer, como isso ocorre, ao que ele conduz e de que maneira podemos participar desses processos.

Os estímulos podem ser interpretados de várias maneiras diferentes. O que uma autoridade considera importante e real é desimportante ou até mesmo irreal para outra. Nenhuma dessas abordagens possíveis para a mídia da realidade pode ou deve ser estabelecida como final.

No entanto, em todos os tempos e culturas, houveram fundamentalistas da realidade – seguidores fanáticos de consenso normativo que, com zelo quase religioso, combatem todas as definições divergentes da realidade. Esse esforço decorre da cristalização na ideia de elevar o subjetivo à objetividade. Aqueles que falam de uma realidade única e sem ambiguidade, falam de sua própria experiência de realidade.

REALIDADE REDESENHADA COLETIVAMENTE

Uma parte significativa dos estímulos que criamos uns para os outros, conscientemente e inconscientemente, reproduz as atitudes e os acordos que definem a realidade. Em outras

palavras, o conceito de realidade é o resultado de um processo de produção social. O entendimento desse processo permite a capacidade de influenciá-lo. Ao tratar a realidade como uma mídia, torna-se possível construí-la, dramatizá--la ou orquestrá-la de maneira ativa.

Tais estratégias podem simultaneamente fortalecer e enfraquecer as ideias hegemônicas da realidade. As religiões, por exemplo, têm servido a tal propósito. Elas podem ser consideradas grandes jogos de realidade que envolvem pessoas durante toda a vida. Os grupos religiosos aparentemente foram bem-sucedidos na promoção de suas interpretações da realidade, mas certamente o mesmo pode ser dito de outros sistemas ideológicos.

Existem pelo menos duas maneiras de mudar a realidade. Você pode mudar os elementos materiais da realidade, ou seja, introduzir novos estímulos ou tentar mudar os acordos em questão. Se você tem recursos e conhecimentos suficientes para trabalhar com ambos, esta é obviamente a maneira mais eficaz. Entre as condições materiais e os acordos que regem as nossas interpretações, existe uma interação constante. Isto é feito principalmente através de nossos papéis e noções de identidade. É através das posições dos papéis dentro da estrutura social que nosso espaço de ação é definido, assim como nossas identidades. É tentador dizer que a identidade que escolhemos ou nos impuseram consiste precisamente em padrões e oportunidades de atuação. No entanto, os moldes pré-definidos de como viver nossas vidas podem ser tão atraentes, gratificantes e significativos quanto quisermos, mas isso não altera o fato de que não os criamos nós mesmos. Como podemos formular nossas próprias narrativas?

A realidade coletivamente redesenhada pode desafiar nossa ideia de realidade consensual ao tentar criar uma ou

mais contra, sub ou suprarrealidades. Tais produções têm sido usadas para criar novas interpretações da realidade, mas também para fins de doutrinação e propaganda. Elas falham, isso é, são percebidas como não reais, quando se tornam muito óbvias ou mal implementadas, como quando Gustav III, vulgo o "rei teatral", encenou um ataque russo na Suécia a fim de encontrar uma razão válida para declarar a guerra.

Mas pequenas e habilmente dramatizadas intervenções de realidade, que nunca se revelam suficientemente suspeitas ou ameaçadoras para o mundo exterior, podem, no entanto, ter uma facilidade maior de viverem e se tornarem unas com a realidade consensual. Outras, por seu desequilíbrio óbvio, mostram as aberturas na construção da realidade, um produto da dramatização, uma condição social que é possível de ser mudada. Um exemplo de tal estratégia é a sabotagem deliberada à alegada autenticidade do gênero, realizada por artistas *drag*.

Ao usarmos a realidade consensual como mídia participativa, juntos podemos criar novas realidades e preenchê-las com nossos sonhos. Em escala limitada, isso ocorre por trás das portas fechadas da vida privada. Mas, geralmente, são apenas as instituições de poder que engendram a realidade em larga escala. As questões importantes então se tornam: de que maneira e para que fins a realidade é organizada ou então transformada em algo mais amplo, mais limitado ou completamente novo? O design do espaço urbano modera nossos movimentos, escolas e locais de trabalho disciplinando nossa agência, comprometendo nosso precioso tempo.

As mídias de massas estruturam nosso mundo. A imagem da vida apresentada é a imagem da realidade dos poderes estabelecidos. Nós assumimos os papéis que são atribuídos a nós. Compramos o que é vendido. (Não, não é

uma observação trivial: a compra tornou-se uma parte tão inescapável da vida que é quase impossível formular uma visão de uma sociedade baseada na criação coletiva). Ainda assim, esse é *nosso próprio* momento sobre a terra, totalmente único e irreproduzível.

Mas mesmo quando aproveitamos o momento, a maioria das formas de participação são relegadas à obscuridade da vida privada ou vendidas como objetos de consumo para pessoas que desejam experiência sem esforço. Essa participação não pode desafiar a realidade consensual.

O ESPAÇO PÚBLICO

Nossa vida diária consiste em objetos e ambientes esteticamente projetados – do tecido das nossas roupas até a vasta paisagem urbana na qual nos movemos. Os estímulos que percebemos durante uma caminhada pela cidade são construções moldadas por uma compreensão cultural. Somos encontrados por fachadas lindas e polidas – os antros imundos que as áreas urbanas um dia foram agora não são nada além de uma lembrança distante. Relegamos a sujeira à periferia. A cidade chama os cidadãos com uma densa chuva de estímulos – e nos afastamos disso através do desgosto, da indiferença ou nos tornando cegos.

Os espaços de ação da cidade são regidos por normas rigorosas: sabemos que as lojas são para comércio, escritórios para trabalho, salas de estar para aparelhos de televisão e escolas para educação. Tudo no seu lugar certo. Todos os espaços, privados ou públicos, possuem acordos pré-definidos que, a princípio, não podem ser alterados. O contrato é assinado em algum momento em torno da idade da res-

ponsabilidade criminal, se não já na primeira comunicação entre uma criança e seu ambiente.

À medida que a esfera pública é privatizada, a repressão das iniciativas civis que violam esses acordos aumenta. Em uma praça da cidade transformada em um shopping, tudo é considerado comportamento impróprio, exceto o consumo. Alguém certamente poderia observar os sorridentes corpos de produtos esbeltos, mas a evidente falta de assentos – exceto na cafeteria – demonstra claramente que o indivíduo não deve permanecer ocioso: Consuma! Nossa vida cotidiana torna-se previsível. Quase não existem mais lugares "indefinidos"; ambientes restritos e horários bem planejados restringem o potencial de nossas vidas.

O processo de estetização que atravessa a sociedade urbana é um resultado alarmante da hegemonia da cultura espetacular. A cidade tornou-se linda, cheia de grandes vitrines de produtos com corpos lustrosos e bocas fazendo biquinho. Na esfera pública, há tanta arte quanto há espuma nas arrebentações das ondas da estetização, mas em um mundo e uma vida cotidiana tão belamente conformes, a arte não é mais capaz de afirmar sua particularidade – a inflação das experiências torna cada impressão indiferenciada. Mas os limites da bela cidade são óbvios – a participação é banida. Existe, a saber, o risco de que os estímulos criados pelos residentes da cidade possam se tornar "feios", o que, hoje em dia, é a coisa mais feia que temos por aí.

Uma resposta participativa ao processo de estetização de cima para baixo deve, portanto, romper com a arte pública, seus papéis e padrões de gosto autoglorificantes. Deve haver o brilho da irritação e da independência.

Mas onde estão hoje os espaços para uma cultura participativa pública? Alguns argumentam que a Internet é esse prometido espaço livre, e isso é verdade – à custa de nossos

corpos e do pleno uso dos nossos sentidos. A Internet é a salvação sob a forma de telas cintilantes e da amputação voluntária. Se o sujeito quer manter sua fisicalidade, os processos participativos devem se deslocar para as ruas.

ANÁLISE SITUACIONAL

As situações podem – e devem – ser analisadas tendo em vista os acordos que regulam seus espaços de ação, as relações de poder que existem e como elas podem ter emergido. Esses acordos são frequentemente não ditos, escondidos atrás da tradição e do hábito. Para discernir seu impacto, é preciso perguntar como eles afetam o espaço de ação. Que liberdade eles dão, de onde dão essa liberdade e, não menos importante, quem tem acesso a essa liberdade?

Esse tipo de análise pode ser realizado em todas as partes da nossa existência. Que acordos governam a organização da sociedade? É verdade que as crianças estão reunidas em grandes e feios edifícios para receberem conhecimentos que não podem viver sem, ou é para possibilitar que seus pais trabalhem? Por que as crianças não podem se juntar a eles?

Os acordos que constituem a realidade raramente são vistos até que alguém os viole. Quando um proprietário pinta sua casa de cor errada, os vizinhos protestam: isso reduz o valor de nossas casas. O valor, portanto, está associado a garantir meios para que o indivíduo não seja perturbado? Ou isso significa que o preço é controlado pela capacidade de evitar pessoas que são diferentes? Que outras violações do acordo são interrompidas?

A realidade consensual significa que o espaço de ação, em cada situação, é definido fora do indivíduo. No entanto, isso

não significa que devamos nos separar da dependência um do outro, pelo contrário. Muitos acordos são algo como as regras do trânsito, que facilitam a nossa vida. No entanto, precisamos prestar atenção quando a reciprocidade se torna unilateral ou é usada como uma desculpa para reduzir ainda mais nosso espaço de ação.

O fato de que o design do espaço privado de uma pessoa é uma expressão de sua personalidade é considerado bastante óbvio, mas que tipo de personalidade é expressa no design do espaço público? Não seria difícil pensar que ela pertence a um autocrata aficionado por controle, sem empatia com aqueles que não têm poder, um consumidor com uma necessidade insaciável de novidades sem um senso histórico ou um político manipulador de linguagem que transforma preto em branco?

É possível imaginar uma arquitetura e um design urbano que promovam intencionalmente as conversas e as interações das pessoas, que incentivem a brincadeira, o amor dos vizinhos, as reuniões criativas? Existem riscos associados ao exame dos acordos que regem nossa existência. Ele pode facilmente levar a ideias perigosas de mudança social de longo alcance. Mas se a cultura participativa é ter um lugar na realidade, devemos estabelecer novos espaços, preenchidos com acordos que nós mesmos criamos.

REBELIÃO AOS PAPÉIS

Para se tornar um participante em nossa própria realidade, para tornar nossa realidade uma cultura participativa, devemos redefinir nossos papéis.

Um dos nossos acordos mais fortes na realidade consensual é que cada indivíduo é uma pessoa unificada e quase

estática. Cada pessoa tem um conjunto de papéis. Em certa medida, esses papéis podem diferir uns dos outros, mudar de acordo com as situações sociais entre as quais estamos nos movendo. Nós nos comportamos de maneira diferente ao visitar um hospital e na praia. Mas em todas as situações, temos que colar-nos com apenas um papel, e deve haver uma lógica consistente e aparente que justifique a mudança de papéis. A mudança radical de identidade é uma violação de nossos protocolos sociais, porque ela ameaça dissolvê-los.

Apesar de todos os papéis que desempenhamos no palco da vida cotidiana, é presumido que tenhamos um núcleo interno, consistido de propriedades associadas ao gênero, idade, corpo e muito mais. Estamos constantemente posicionados com base nessas propriedades – o status social segue com eles.

Recusar-se a desempenhar os papéis que foram atribuídos ao indivíduo é uma tarefa difícil, quase impossível, a menos que seja feita em colaboração com outros. Os papéis que desempenhamos são mais dependentes de como o meio ambiente reage e o que ele atribui a nós do que da forma como nos comportamos. Você não decide de que é chamado, como você é nomeado. Isso é feito pelo coletivo de que você faz parte no momento. Em alguns encontros, há espaço para negociação de posições e nomes entre o indivíduo e o ambiente.

Na maioria dos contextos em que nos movemos, prevalecem os contratos sociais fechados. Nestes, não é aceitável experimentar a identidade de alguém e a relação de alguém com outras pessoas. Os intrusos serão processados. Foram definidas, por nós mesmos ou por outras pessoas, regras claras sobre como se comportar em uma família, com um amante ou no trabalho. A menos que comecemos a discutir

e desafiar esses contratos preparados, eles sempre permanecerão como muros altos entre nós. Processos e situações participativas nos proporcionam oportunidades reais para desafiar esses antigos contratos e experimentar novas variações.

REALIDADE DISSOLÚVEL

A realidade, enquanto objeto conceitual e ideológico, é uma estrutura forte, mas de maneira alguma imutável. A desconstrução dos acordos e regras estabelecidos que compõem nosso mundo pode quebrar a noção de realidade, anulando seu antigo significado. Quando a realidade consensual é entendida como um design, podemos desafiar seus limites.

Ao criar e abrir caminhos para novos modos de vida, pessoais e coletivos, podemos dar ao mundo significado e forma novos. Romper com a realidade consensual é uma luta que não pode ser travada na solidão – novas realidades nascem em meio às pessoas. Para chegar a este fim, devem ser revisados tanto os cargos individuais quanto acordos coletivos, com base nas condições externas e nos desejos internos.

Coletivos de sujeitos corajosos podem se unir para fazer a sua saída da realidade consensual através da brincadeira e da produção. O pleno potencial da cultura participativa é percebido apenas quando ela assume o controle e vai além das cenas e espaços das artes – quando cada momento é cumprido através da presença física e da improvisação comunicativa.

APÊNDICE: CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

Este apêndice discute algumas propostas sobre como alguém poderia pensar para entender os desafios que emergem quando a participação é usada como forma estética de expressão.

TRANSFORMAÇÃO EM AÇÃO

Assim como uma mídia é definida por seus acordos, que já demonstramos anteriormente, também afirmamos que as artes em geral são caracterizadas por acordos e normas sociais. Estes não são meramente não-ditos, como também são amplamente invisíveis, porque são considerados como dados.

Dentro dos enquadramentos da cultura espetacular, as mídias diferem umas das outras especificando os tipos de estímulos que podem estar incluídos nelas. As discussões metodológicas que ocorrem no discurso artístico são principalmente sobre como a mídia se apresenta ao

espectador (como em ideias sobre poética, *Verfremdung*, o que é documentário, etc.), não tanto sobre acordos espetaculares implícitos. As questões metodológicas giram principalmente em torno de quais estímulos são usados em uma mídia – a merda do elefante é um material artístico interessante? Os pixels são? Este é um desenvolvimento normal e respeitável.

Mas, dentro da dicotomia entre os papéis de produtor e consumidor da cultura espetacular, não há espaço para obras participativas. Somente ao afirmar sua própria decadência, o artista é capaz de ressurgir como um demiurgo cocriador. Somente quando o observador transcende a posição do espectador e emerge em ação comunicativa, ele pode se envolver em um processo participativo, como um cocriador entre outros cocriadores.

Isso significa que, metodologicamente falando, a tarefa dos iniciadores em uma obra de arte participativa não é, prioritariamente, sobre fazer escolhas artísticas entre estímulos no contexto de uma mídia particular. Em vez disso, trata-se de formular acordos sociais sobre como a participação deve ocorrer e quais estímulos os participantes podem usar em seu processo cocriativo. A criação da obra envolve a criação da mídia. O importante é encontrar esses acordos que dão lugar a espaços de ação satisfatórios para os participantes.

QUADRO DE ACORDOS

Os acordos implícitos que governam a esfera cultural são ali colocados como um enquadramento que envolve a tarefa artística. Alguns dos mais importantes entre estes são:

» OS ATORES DA CULTURA	*Artistas, público, críticos e outros*
» O ESPAÇO DA CULTURA	*Seus espaços institucionalizados*
» FORMAS DA CULTURA	*Expressões artísticas*
» PADRÕES CULTURAIS DE ABORDAGEM	*Conhecimento prévio, comportamento em situações de consumo, etc.*

Hoje, este sistema foi adaptado à produção, distribuição e consumo da cultura espetacular. Aqueles que receberam o papel de O Artista (como *ator* da cultura) raramente precisam refletir sobre quais *lugares* eles devem escolher para apresentar sua obra. As escolhas já foram amplamente feitas através da mídia: teatros para peças, casas de show ou CDs para música e assim por diante. Embora as *formas* de expressão artística tenham mudado, ainda reconhecemos pinturas, filmes ou livros como objetos estéticos quando os vemos. Do mesmo modo, o público sabe exatamente como *abordar* as obras e como se comportar nos lugares dedicados às várias mídias. Outros, como críticos, museus, curadores, casas de leilões ou jornalistas culturais, também têm seus papéis bastante definidos, e o fazem esplendidamente, convencidos de sua própria necessidade universal.

A cultura participativa também é incorporada a essa estrutura. A questão é como ela deve funcionar para permitir processos participativos que levam às ideias e à vida, e capacitá-los a ascender do sonho para a realidade. As artes participativas não dependem unicamente de quais estímulos incluir na obra, mas sim de quem os produz e de como eles são comunicados. Para criar o espaço aberto em

que a produção de estímulos é deixada aos participantes, as artes participativas devem rever o complexo cultural estabelecido, removendo, remodelando, reinterpretando ou reinventando seus acordos.

OS ACORDOS DE PARTICIPAÇÃO

Os acordos definem as oportunidades dos participantes para a produção de estímulos, ou seja, seu espaço de ação. Projetar um espaço de ação significa, em termos práticos, descrever como os participantes podem interagir uns com os outros.

O que está em jogo aqui é como um espaço de ação deve ser construído para que ele seja funcional e ofereça a oportunidade ativa de cocriação de uma forma que também seja interessante para os participantes. Essa tarefa pode variar desde a concepção de um mundo inteiro, como nos jogos de computador ou no *live action role-play*, até a mudança de comportamentos, normas ou atitudes na vida cotidiana. Outros exemplos desses processos participativos são valorosos exercícios, oficinas e festas.

O mais essencial dos acordos fundamentais utilizados nas artes participativas é:

> *Participantes deliberadamente produzem estímulos em diálogo uns com os outros e, assim, criam novas condições para si e para o coletivo.*

Para conduzir a um processo participativo funcional, esse acordo exige que determinadas condições sejam atendidas. Duas das mais importantes são muitas vezes ignoradas:

1. Para participar da obra, é preciso participar ativamente dela.

2. Os novos acordos devem ser explicitamente explicados aos participantes.

1. *Participação ativa*

Pode parecer supérfluo apontar que os participantes têm que interagir uns com os outros – isto é, não ocuparem posições passivas como espectadores – para que haja um processo participativo. No entanto, é comum que os futuros participantes se comportem como espectadores passivos, cujo resultado é um processo que nunca decola. Isso pode ocorrer porque eles não entendem que é permitido que se envolvam, como funciona a participação, que eles são estranhos ou temerosos da possibilidade de se apresentar na frente dos outros, ou são obrigados a participar e, portanto, resistem a isso (infelizmente, um problema comum nas escolas). Essas dificuldades podem ser tratadas de maneiras diferentes, mas a principal razão pela qual os participantes não assumem seus papéis é que a maioria das pessoas internalizou a posição do espectador até o ponto em que outros papéis e acordos parecem incompreensíveis ou ameaçadores.

O fato de que o papel do espectador é visto como natural na maioria dos contextos, enquanto a participação parece alienígena, demonstra que vivemos em um paradigma espetacular. Os acordos do papel do espectador podem parecer simples em comparação com aqueles dos participantes, mas tenha em mente o esforço necessário para que as crianças compreendam como se tornarem espectadores. Elas devem aprender a se sentarem quietas, dirigirem sua atenção para os estímulos certos, não mancharem e rabiscarem por toda

parte, não interagirem com os outros, não fazerem comentários, gritarem ou cantarem – curiosamente, nada além de restrições. Esta escolaridade pode levar à formação de um público mesmo em processos participativos, o que pode impedir que estes funcionem. A solução é ser claro no ponto de que um processo participativo é o que está às mãos, que papéis os participantes têm, e o que isso significa na prática para aqueles que querem participar.

O significado do diálogo comunicativo entre os participantes não pode ser suficientemente enfatizado. Afinal, um processo participativo consiste na atividade total dos cocriadores. O que torna fascinante participar do futebol é que as regras do jogo fornecem foco e direção para um número infinito de possíveis sequências, que são afetadas pelas ações de cada jogador, bem como pelas ações coletivas das equipes.

É claro que os estímulos concedidos uns aos outros diferem em sua importância (afetando partes maiores ou menores do espaço de ação), e são ordenados com diferentes graus de sofisticação. Isso se aplica a uma conversa ou ao campo de futebol, bem como a um jogo on-line. Na verdade, uma linha chata de diálogo ou uma assistência fracassada podem ser desastrosas do ponto de vista dramatúrgico geral, mas como estímulos realizados, são tão significativas quanto uma frase bem colocada ou uma bola bem devolvida.

O que é significativo é que os participantes se entreguem mutuamente. Se eles conseguem produzir estímulos relevantes para o processo, isso é suficiente; o fato da resposta ser dada é o que conta, não que ela seja bem-feita. Um jogo de futebol pode ser continuado, mesmo que todos joguem mal, desde que sigam as regras do jogo. O mesmo se aplica a uma discussão: a conversa pode ser maçante, mas funciona enquanto ninguém se afasta, interrompe ou ignora

os outros. A interação é baseada nos participantes estarem interessados prioritariamente no processo de interação, o que possibilita uma forte experiência como participante. A força motriz aqui não é, ao contrário do teatro, do cinema, da literatura, etc., a capacidade do emissor de convencer os outros, mas a capacidade dos participantes de perceberem a importância dos estímulos dos cocriadores e assim poderem levar os eventos adiante. Essa interação é caracterizada pela confiança que os participantes têm uns nos outros e no processo coletivo.

Assim, uma experiência intersubjetiva da realidade é estabelecida. Isso vai além da *suspensão da descrença*, da vontade do espectador de aceitar a realidade temporária da forma de expressão (quando esqueço a forma física do livro, seu papel e suas letras e, em vez disso, me entrego às aventuras de Dom Quixote). Na verdade, essa atitude apenas cria uma vontade de receber e processar, uma espécie de espaço mental a ser preenchido com o material digerível servido pelo artista. Criar uma experiência fascinante dentro de uma organização comunal, no entanto, é um exemplo de poder intersubjetivo da imaginação.

Isso não significa que a cultura participativa também se passa principalmente no espaço do pensamento assim como a cultura espetacular, tão criticada por nós? Sim e não. Todas as experiências são, em última instância, mentais. Independentemente do que está fora de nossos organismos, é no cérebro que interpretamos as impressões sensoriais e as tornamos realidade. A diferença crucial entre as práticas participativas e espetaculares é a reciprocidade na produção de estímulos sensoriais que existe entre os cocriadores. No fluxo mútuo de interação, o sujeito é confirmado como sujeito. Esses momentos são experimentados

na intimidade da conversa, na fisicalidade da dança e na brincadeira que não quer acabar. Se o consumidor regular espera visitar uma terra desconhecida ao ver a visão do artista, os participantes, como deuses, criam um mundo coletivo do diálogo.

2. *Novos acordos para novas realidades*

Na criação de um processo participativo, formular um acordo que regule os termos do papel do participante é insuficiente – ele também deve ser comunicado aos que participarão. Quando espetáculo é a norma implícita, um acordo participativo geralmente deve ser explicado explicitamente para que ele seja aplicado.

Muitas vezes, os produtores de artes espetaculares de vanguarda que desejam permitir que outros participem em suas obras falham miseravelmente, porque faltam detalhes importantes: não basta dizer ao público que eles podem participar, também é necessário fornecer pontos de entrada concretos sobre como isso pode ser feito. Os espectadores são informados de que eles são participantes e sua atuação é esperada, mas não é dado a eles um espaço de ação claro. Quando os hábeis artistas criam uma situação em que o espectador é colocado em uma posição participativa sem ser informado sobre o que está acontecendo ou o que fazer, ele inevitavelmente permanecerá em um papel passivo e provavelmente reagirá negativamente às tentativas intrusivas de interação. Os sonhos da vanguarda sobre o público subitamente levantando e começando a agir são quebrados por seus acordos disfuncionais, sua incapacidade de se comunicar e sua crença de que o diálogo é melhor criado pela provocação. Depois de tais tropeços, é costumeiro culpar a falta de vontade ou a incapacidade

do público de participar de seu generoso acordo. Quem constrói um acordo participativo deve comunicá-lo aos participantes para realmente criar um espaço de ação. Eles também devem criar uma atmosfera onde o novo participante esteja à vontade para participar.

Vamos agora discutir as mudanças específicas do quadro cultural necessárias quando se trabalha com cultura participativa.

NO MUNDO DO DEMIURGO – OS ATORES

Dentro das artes espetaculares, existem essencialmente apenas duas funções – emissor e receptor. Além disso, é claro que existem todos aqueles cuja missão é apoiar a relação entre estes dois: críticos, patronos, galeristas e instituições multifacetadas. Talvez dizer que o emissor não é um único artista individual, mas todo o sistema de produção em que todas as mídias estão incluídas dê uma imagem mais precisa: várias Hollywoods e Bollywoods, a indústria da música, editoras, etc. Fazer isso também elucida a terrível diferença de poder entre esses emissores e os consumidores individuais.

Quem tem os recursos e quem decide o que é mostrado? Quem pode participar da produção? Qual o valor atribuído às obras criadas nas indústrias culturais em comparação com aquelas fora dela?

O Capítulo 4 mostrou como as artes participativas invalidam esses limites. Lá discutimos as transformações que os atores-chave da esfera cultural sofrem quando a participação é transformada em uma mídia artística. Portanto, eles não serão discutidos mais aqui.

AS LOCALIZAÇÕES - O ESPAÇO DA AÇÃO

É comum que as obras participativas não possuam uma posição óbvia no campo da alta cultura. Os defensores das artes participativas têm um longo caminho a percorrer antes de serem considerados possuidores de qualquer capital cultural real. Como consequência, eles não possuem espaço físico.

No caso de localizações físicas, é claro que é possível usar as instituições de artes tradicionais para obras participativas – desde que o local seja apropriado para o conteúdo conceitual procurado pelos iniciadores. Uma localização é um conjunto de estímulos que condiciona a ação. O significado disso é que a localização escolhida para uma obra participativa depende do espaço de ação pelo qual você deseja que os participantes se movam. A localização é uma parte central do acordo que forma o espaço de ação.

Isso significa que os palcos tradicionais raramente são desejáveis, sendo lugares dedicados ao espectador. Uma consequência disso é que surge um conflito entre o estabelecimento do espaço de ação do acordo participativo e a barreira implícita das instituições orientadas para o espectador contra isso. O espaço nunca é neutro.

Muitas formas de cultura participativa, como o *live action role-play* ou as festas comunais, não têm ou não precisam de uma localização específica. Em vez disso, lidam com uma existência nômade. Outras, como os ritos religiosos, as reuniões de conselho e os esportes, têm localizações especialmente concebidas que facilitam seus processos.

O espaço de ação, prioritariamente, diz respeito a todos os gestos, atos de fala e outros atos que os participantes podem apresentar, que consistem em toda a performatividade que é possível para eles. Sua potencialidade nunca pode ser

totalmente explorada. Como nenhum homem é uma ilha, os espaços de ação são moldados pelos espaços sociais, físicos ou virtuais, nos quais os participantes atuam. Contudo, existem muitas outras determinantes potenciais. Se precisão é preciso, também podemos falar sobre os enquadramentos sociais, tecnológicos, psicológicos ou econômicos do espaço de ação. Assim, um dos duelistas de *holmgang* pode pular no lago, mas isso não é aceitável dentro das regras sociais e psicológicas estabelecidas do duelo – isso não seria honroso. Num exemplo mais moderno, como o campo de tênis, é possível lançar uma raquete no oponente, mas isso é uma violação dos acordos do jogo e, portanto, está fora dos limites sociais do espaço de ação.

Outra questão importante, que muitas vezes é esquecida, é se o espaço de ação é ou não relevante e interessante para os participantes em potencial. Um espaço de ação destinado a envolver as pessoas na criação coletiva do diálogo e de novas realidades requer uma certa atratividade. Que espaços de ação são atraentes é algo determinado por muitos fatores. Quais tópicos são importantes e interessantes para a sociedade, em geral e nesse exato momento? Quais os problemas que os iniciadores desejam tensionar e por quê? Quem são os participantes pretendidos, e quais preferências eles poderiam ter? Por outro lado, se alguém selecionar um determinado espaço de ação, quais participantes poderiam estar interessados nele? Quais as questões que os iniciadores querem promover e por quê? Qual a experiência que os participantes possuem em eventos participativos, quanto deve ser explicado? Por exemplo, para organizar uma discussão em grupo, as questões devem parecer interessantes e relevantes, os participantes devem ser capazes de manter uma conversa estruturada e as diretrizes para o processo devem ser formuladas.

No processo participativo, o espaço de ação é moldado pela capacidade criativa dos cocriadores em gerar estímulos que promovam o diálogo contínuo. As artes participativas trazem-nos de volta ao jogo, a gloriosa atividade em que experimentamos com alegria novas posições de sujeito além das dadas. Isso exige que nos permitamos entrar na interação, que levemos o jogo a sério e tratemos isso como realidade. Jogando, deixamos o reino da necessidade construída e alcançamos a liberdade na qual nossas ações são finais em si mesmas.

FORMAS – ESTÍMULOS

Muitas atividades e situações participativas (como o *live action role-play*, os tumultos ou uma brincadeira de pega-pega) têm uma relação muito mais próxima ao corpo do que as expressões culturais tradicionais, que bloqueiam o espectador no assento 23, segunda fila à direita. O espaço de ação permite uma experiência mais rica do que a indulgência cerebral do consumidor artístico.

Por mais familiares que possam parecer as imagens dos jornais sobre agitação política para o viciado em informações sobre o sofá, outra coisa é ficar em uma rua ardente e ver a parede de escudos da tropa de choque se aproximando. Não importa o quão entediante possam parecer os *live action role-playing* aos seres humanos mais acomodados e modernos, é, no entanto, significativamente diferente estar em um prado florido e ver o exército Orc se aproximando. Aquele que está bebendo é quem sabe se a água está quente ou fria.

Nós não necessariamente afirmamos que a participação seja sempre preferível ao espetáculo, já que ambas as posições

têm suas qualidades e limitações. Mas é claro que o potencial de participação não é utilizado na esfera cultural.

Isso levanta a questão de quais formas, quais expressões midiáticas, são mais adequadas para expressar o que. As mídias não são neutras, elas possuem certas características que moldam o conteúdo que deve ser transmitido. Não é apenas para satisfazer o ego do diretor que a adaptação cinematográfica de uma obra literária muda a história. Também é devido à própria mídia colocando outras condições na produção.

Uma vez que a participação se realiza, em vez de mostrar um curso de eventos, muitas vezes uma amplitude maior de estímulos é necessária. Se alguém escolher retratar fisicamente um mundo alternativo, poderia usar toda a diversidade de mídias. É apenas uma questão de economia e ambição.

Os estímulos em uma obra participativa promovem a ação dialógica. Esses estímulos, que são usados principalmente para criar um espaço dinâmico de ação, geralmente são menos interessantes para os observadores do que para os participantes. Se tais estímulos forem adaptados ao espectador, eles perdem facilmente seu poder.

ABORDAGEM – TOMANDO AÇÃO

Como alguém aborda o trabalho participativo, ou seja, como alguém entende a sua posição como participante? Uma vez que isto é, para muitos, uma posição nova e bastante desconhecida, alguma reorientação pode ser necessária. Os acordos específicos que regem a abordagem das artes participativas são algo que o indivíduo necessita aprender. Certamente todos nós aprendemos a agir socialmente, re-

ceber e responder aos outros quando solicitados. No entanto, raramente aprendemos a ver os padrões que governam a interação. Essa habilidade é lapidada nos processos participativos. O participante deve avaliar constantemente as oportunidades disponíveis no enquadramento com o qual ele e outros participantes concordaram. A aquisição de artes participativas é caracterizada por um comportamento que confirma o acordo coletivo, ao mesmo tempo em que expressa a disposição dos participantes individuais de se comunicarem com seus cocriadores. Os estímulos que os participantes produzem visam, por um lado, unir a obra como um todo, enquanto, por outro lado, promover os detalhes expressivos dentro dela.

Se a obra é experimentada através da ação, a possibilidade de afetar diretamente tanto a situação quanto as pessoas envolvidas é aberta. Às vezes, os produtores de artes espetaculares problematizam as regras que governam a vida cotidiana e podem indiretamente fornecer impulsos para mudá-las. A cultura participativa coloca-nos, como sujeitos ativos, diretamente em uma situação social na qual podemos descobrir os limites do espaço de ação da situação e também mover esses limites.

Para que isso funcione, às vezes é necessário compreender o indivíduo tomando parte em um processo participativo como um estado de exceção, uma oportunidade de sair do seu próprio cotidiano por um momento. Nós então agimos "como se". *Como se* fosse de extrema importância que a bola acabe no gol do oponente. *Como se* tivéssemos opiniões xenófobas, ou fôssemos impulsionados pela ganância. Assim, o participante não deve necessariamente se aproximar de uma obra perguntando "o que eu teria feito nesta situação?". Algumas vezes, o acordo torna mais fascinante fazer

a pergunta "Como minhas ações podem criar uma situação desafiadora para os outros participantes?". Quando o participante deixa de lado seus interesses cotidianos, opiniões e paixões, ele pode deixar que o sujeito importante à obra e as dinâmicas coletivas mostrem o caminho.

SALÕES E REALIDADE

Qualquer pessoa que analise as situações sociais cotidianas numa perspectiva participativa, logo toma conhecimento dos acordos implícitos que regem nossas ações – no café, no trabalho, na escola, durante o baile de máscaras, nas ruas e nos shoppings. Para nós das *Interacting Arts*, a participação tem sido um ponto de partida óbvio. Não podemos deixar de notar como os acordos sociais da sociedade parecem seguir alguns modelos padrão, cujas principais funções são regulamentar e controlar comportamentos. Tais acordos são gerais e implícitos – eles normalmente não são formulados por aqueles que participam de uma situação particular, mas são reforçados e reproduzidos por eles. Isso leva a praticamente todas as ações que ocorrem dentro dos limites declarados da cultura. Mas não necessariamente.

A maioria das pessoas provavelmente têm lembrança de um momento em que a vida cotidiana é desarticulada por eventos inesperados, maravilhosos e estranhos, que ocorrem nos momentos em que os limites das estruturas regulatórias são cruzados. Viajar para o exterior, beber até se embriagar ou ser infiel podem ser vistos como exemplos de tentativas mais ou menos desesperadas para criar situações nas quais as regras comuns do jogo são rejeitadas. Tais tentativas nos fascinam, mas, infelizmente, reforçam os esquemas da vida

cotidiana em vez de transformá-los, porque seguem o mesmo tipo de protocolo dado que as situações que aparentemente desafiam. Rebelião sem subversão.

Em vez da satisfação em aceitarmos os papéis que nos foram atribuídos sem termos sido consultados, dos blefes fúteis das provocações previsíveis ou das esperanças românticas dos caprichos da coincidência que nos conduzem a algo mais, tomamos o assunto em nossas próprias mãos e começamos a realizar experiências sociais. Ao formularmos e organizarmos novos acordos, podemos deixar a trivialidade da existência, mesmo que apenas por um momento. Esta jornada começou nos quartos fechados onde os participantes podiam livremente estabelecer suas próprias realidades. Por falta de uma palavra melhor, chamamos essas farsas seriamente jogadas de salões e conjuramos a imagem das interações estéticas do passado, em que os desejos boêmios dos participantes às vezes eram traduzidos em experiências e expressões comuns. Embora não fosse frequentemente o caso, historicamente, esses salões burgueses apontaram para uma forma de existência conjunta não-mundana que estava realmente distante dos jogos luxuosos dos altos salões.

Essas ideias já foram realizadas em muitas versões diferentes, mas em uma base comum. Os salões das *Interacting Arts* são zonas autônomas temporárias, onde as regras convencionais que regem o comportamento cotidiano são reescritas para outras que nós mesmos escolhemos. Assim, os salões são experiências sociais que alteram os papéis e as identidades dos participantes, o potencial de interação e as interpretações da realidade.

No nosso trabalho com os salões, rapidamente descobrimos que a formulação dos próprios acordos era realmente estressante – já que qualquer desvio da norma, por definição,

é uma violação social, nossos salões eram mais ou menos socialmente inaceitáveis. As regras da realidade consensual são invisíveis até serem quebradas.

A mesma coisa é experimentada por cada mãe que pergunta ao pessoal do jardim de infância porque eles intervêm quando o pequeno Casper beija seu melhor amigo John, mas não quando ele beija sua melhor amiga Lisa. Retirar-se completamente de tais acordos e criar novos é simultaneamente assustador e gratificante.

Uma vez que vemos que o governo da cultura espetacular sobre a vida cotidiana é, de fato, uma construção social, podemos tomar uma posição contra isso. Simplesmente mudando ou rompendo vários acordos sociais, surge uma nova maneira de explorar os ditames e proibições da realidade consensual. Com a participação como instrumento, são criadas novas possibilidades de ação além do circuito fechado do espaço do pensamento. A pura observação nunca muda acordos – isso acontece através da ação.

Os métodos de participação permitem exames sociais laboratoriais em escala completa, que, por exemplo, exploram normas, consequências de diferentes ações, determinantes da personalidade e efeitos de novos contratos sociais. Podemos nos tornar religiosos se jogarmos o suficiente como crentes? Temos que obedecer a todas as leis? Podemos viver sem televisão? Por que não podem haver três, quatro, cinco... de nós que estão casados uns com os outros? As expressões emocionais formam as emoções ou vice-versa? O espectador se contenta em observar e prever, enquanto o participante pode realizar ações e enfrentar suas consequências reais.

Um paralelo a isso pode ser visto em formas de arte orientadas para o espectador que têm a ambição de mudar o mundo. O método é produzir estímulos para os consumi-

dores passivos, cujos espaços de pensamento são reformados e, então, esperançosamente iriam agir, ainda que em uma situação completamente diferente. Paradoxalmente, a ação está separada das artes.

Para especificar o que pode implicar em trabalhar com acordos de participação, apresentaremos algumas das experiências sociais, ou salões, que foram realizadas na prática das *Interacting Arts*.

Salon Au Naturel partiu de uma situação social comum: a festa do chá. Este acordo bem comum foi alterado apenas em um ponto – nenhum participante usaria roupas. A ideia era explorar como tal parâmetro afetaria o processo. Vieram cerca de 20 pessoas ao salão, que deixaram suas roupas no corredor. Alguns participantes mostraram-se tão ansiosos em não romperem o acordo que já se despiram fora da porta do estúdio que foi usado. O salão deu origem a uma conversa interessante sobre limites privados e públicos, inibições fictícias e reais, a hipocrisia da libertação sexual, a sexualização do espaço público, o corpo e o sexo como ícones e símbolos, sobre as diferentes regras que se aplicam aos homens e às mulheres. É claro que conversas correspondentes estão acontecendo em outros contextos, mas o indivíduo está bem longe da distância segura das abstrações acadêmicas e intelectuais quando se senta face a face, com os sexos sendo discutidos.

Salon Autumn Court reuniu uma dúzia de participantes em uma ilha no arquipélago de Estocolmo. Durante este fim de semana, foram estabelecidos vários novos acordos. Aquele que posteriormente parece ser o mais gratificante foi o que nos proibiu de falarmos sobre qualquer coisa que

fosse mediada, coisas que lemos, vimos ou ouvimos, mas nunca experimentamos. Nem conversamos sobre nada que estivesse fora da ilha, a situação, onde estávamos. Após a atmosfera ligeiramente tensa do primeiro dia, surgiu uma forte sensação de presença e intimidade quando todas as interações sociais deveriam se concentrar no que estava acontecendo lá e então. O sentimento de afinidade logo se transformou em um surpreendente sentimento de amor envolvendo todo o grupo – o que provavelmente corresponde às experiências evocadas em grupos sectários.

Curiosamente, a cidade do outro lado da água foi vista, cada vez mais, como um perigo desumano, uma ameaça chocante à qual devemos, com medo, retornar. Ninguém esperava aquele sentimento, talvez devido ao fato de que não estivéssemos acostumados a nos concentrar no presente e no outro. Durante a viagem de volta, vários de nós começaram a criar justificativas para o nosso retorno à civilização, como se a vida na ilha estivesse em conflito com o real.

Nossas experiências de processos participativos como o *role-play*, as oficinas, os salões e outras experiências sociais mostram que há uma diferença substancial entre atuar na capacidade do eu cotidiano, em comparação com os papéis mais distantes. Tal papel pode ser facilmente considerado como uma máscara –não sou eu quem está atuando, é o papel. Embora tal papel possa proporcionar um forte senso de liberdade, também pode legitimar ações que estão nas fronteiras, ou além dos limites, das regras sociais normais. Qualquer pessoa vestindo uma máscara veneziana ou um uniforme geralmente acaba em tal papel. (É por isso que nem a polícia nem os anarquistas querem que alguém possa identificá-los.)

Mais importante ainda é o fato de que esta nova liberdade de ação muitas vezes suscita questões sobre identidade: quem ou o que está por trás das escolhas de vida, atitudes, normas e comportamentos de papéis do próprio indivíduo. Com novos acordos e papéis, juntos podemos criar padrões de pensamento e hábitos de ação. Isso não é *sempre* possível? O que podemos criar nos sonhos e no jogo, podemos criar nas nossas vidas diárias. Se nós, para o nosso satisfeito espanto, descobrirmos que podemos agir mais ousadamente e mais lindamente do que costumamos fazer, o que nos impede de fazermos isso aqui e agora?

Jogar com os limites da realidade é, por definição, subversivo. Isso não ajuda sendo uma ameaça de noções inequívocas de identidade e realidade. Quais os fatores que moldam nossos papéis e como podemos tirar proveito dos mecanismos de controle? Se conseguirmos discernir a diversidade de possibilidades que a vida de fato possui, perceberemos que temos a liberdade de fazer qualquer coisa, então tal questão é levantada: queremos viver no mundo que nos é concedido? Em resumo – estamos felizes? Se não – podemos criar outras realidades?

LEITURA RECOMENDADA

ARENDT, HANNAH • *A condição humana*

BAKHTIN, MIKHAIL • *Cultura Popular na Idade Média: o contexto de François Rabelais*

BAUDRILLARD, JEAN • *Simulacros e Simulação*

BENJAMIN, WALTER • *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*

BERNE, ERIC • *Os Jogos da Vida: Análise Transacional e Relacionamento entre as Pessoas*

BEY, Hakim • *Imediatismo*

BOAL, AUGUSTO • *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*

BORDIEU, PIERRE • *Sobre a Televisão*

BUTLER, JUDITH • *Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade*

CARSE, JAMES P. • *Jogos finitos e infinitos: a vida como jogo e possibilidade*

DEBORD, GUY • *A Sociedade do Espetáculo*

DELEUZE, GILLES • *Nietzsche e a Filosofia*

FOUCAULT, MICHEL • *A ordem do discurso*

HUIZINGA, JOHAN • *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*

JANSSON, TOVE • *Moominsummer Madness*

JOHNSTONE, KEITH • *Impro – Improvisation and the Theatre*

KANT, IMMANUEL • *Crítica do Julgamento*

LE GUIN, URSULA K. • *Os Despossuídos.*

MARINETTI, FILIPPO TOMMASO • *Il Teatro Totale per masse*

MARX, KARL • *Manuscritos Econômico-Filosóficos*

MCLUHAN, MARSHALL • *Os meios de comunicação como extensões do homem*

NIETZSCHE, FRIEDRICH • *Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém*

SCHECHNER, RICHARD • *Performance Theory*

TURNER, VICTOR • *Do Ritual ao Teatro: a seriedade humana de brincar*

WELSCH, WOLFGANG • *Undoing Aesthetics*

WINNICOTT, DONALD WOODS • *O Brincar e a Realidade*

INTERACTING ARTS foi um grupo multidisciplinar dirigido por artistas, teóricos e ativistas. Trabalhavam em projetos teóricos, artísticos e sociais que exploravam as possibilidades da participação, do role-playing e do lúdico.

Em expressões culturais estabelecidas, como artes visuais, literatura, teatro, arquitetura, ópera, balé, performance, circo, esportes, cinema, fotografia, escultura, publicidade, jornais, rádio e televisão, a mesma estrutura de mídia pode ser encontrada.

A COMUNICAÇÃO É UNIDIRECIONAL

COMO ESPECTADOR, DEVO AGRADECER E RECEBER

Mas o caráter autoritário e passivo da cultura espetacular é cada vez mais questionado. Conceitos como interatividade e participação estão na moda, mas existem dúvidas sobre como eles devem ser compreendidos.

Artes Participativas introduz uma visão da vida artística e cultural que dissipa essa confusão. A participação requer que a fronteira entre o emissor e o receptor do mundo cultural seja reavaliada e dissolvida.

npLARP PROVOCARE editora



Artes Participativas foi escrito por membros do INTERACTING ARTS